DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

GRUPO EDITORIAL
EDITOPOSTER
Una Editorial con nuevas ideas
48
$ 20.00 M.N.
2.50 M.N.

CLASES DE
COLOR Y ATMÓSFERA

CLASES DE
PLUMÓN DE ARTE

ARTÍCULO:
PARA ESCRIBIR UN CÓMIC

CINE:
PERROS DE RESERVA

www.editoposter.com
48
7 509781 100880

kualke

ahora también en www.kualke.com

33133

Ríete como un niño este 30 de Abril

Las mejores melodías disponibles para tu TELCEL.

TODA LA MÚSICA QUE TE GUSTA

Himnos de Fútbol

The champions league	Himno
Himno de los Pumas	Himno
Himno de los Tigres	Himno
Himno del Atlante	Himno
Himno del Monterrey	Himno
Himno del Necaxa	Himno
Himno del Puebla	Himno
Himno del Veracruz	Himno
Himno del Atlas	Himno
Himno del Cruz Azul	Himno
Himno del Guadalajara	Himno
Himno del Barcelona c.f.	Himno
Himno del Madrid c.f.	Himno

Nuevas en kualke

REF.	
league	Volverte a ver \ Juanes
uriah	Black velvet \ Alannah Myles
tigres	Imitation of life \ REM
atlante	Summer of 69 \ Bryan Adams
monterrey	All by myself \ Celine Dion
necaxa	Zombie \ The Cranberries
puebla	How do you do! \ Roxette
veracruz	Joy ride \ Roxette
atlas	Boulevard of broken...\ Green Day
cruzazul	Message in a bottle \ Police
guadalajara	Walking on the moon \ Police
barcelona	Jail house rock \ Elvis
madrid	Crazy little thing called love \ Elvis

REF.	
aver	Should i stay or should...\ The Clash
velvet	Thunderstruck \ ACDC
imitation	Marcoi \ B.S.O
summer69	La vuelta al mundo en 80 días \ B.S.O
alby	Porque es tan cruel el...\ R. Arjona
zombie	Cazafantasmas \ B.S.O
how	Los Gremlins \ B.S.O
joy	Mazinger Z \ B.S.O
boulevard	Welcome to the jungle \ Guns & Roses
bottle	A kind of magic \ Queen
moon	Rock dj \ Robbie Williams
jail	Come undone \ Robbie Williams
crazyelvis	Feel \ Robbie Williams

REF.	
eagle	Living on the edge \ Aerosmith
joe	Hey Joe \ Jimi Hendrix
should	Should i stay or should...\ The Clash
struck	Thunderstruck \ ACDC
marco	Marcoi \ B.S.O
willy	La vuelta al mundo en 80 días \ B.S.O
tancrud	Porque es tan cruel el...\ R. Arjona
buster	Cazafantasmas \ B.S.O
gremlins	Los Gremlins \ B.S.O
mazinger	Mazinger Z \ B.S.O
jungle	Welcome to the jungle \ Guns & Roses
magic	A kind of magic \ Queen
dj	Rock dj \ Robbie Williams
como	Come undone \ Robbie Williams
feel	Feel \ Robbie Williams

Top lo + bajado

$13 PESOS + IVA

- Que lloro \ Sin Bandera — REF. lloro
- Dragostea Din Tei \ Haiducii — REF. dragostea
- Tanto la quería \ Andy & Lucas — REF. quería
- California Dreaming \ Royal Gigo — REF. californiad
- This love \ Maroon5 — REF. this
- Hotel California \ Eagles — REF. hotel
- In the Shadows \ The Rasmus — REF. shadows
- One \ Metallica — REF. one

Pasos de Gigante
De bacilos
REF. pasos

Instrucciones

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto **tono80** deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.

Ej. para Nokia: **tono80 pasos nok**

Si tu celular es multimedia

Si tienes un celular **MULTIMEDIA** puedes descargar **TONOS POLIFÓNICOS**. Escribe el texto **poli80** deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.

Ej. para Nokia: **poli80 pasos nok**

Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

Salvapantallas animados

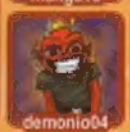
Envía un mensaje al 33133 con el texto **animado**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen animada que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.

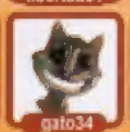
Ej. para Nokia: **animado pantalla nok**

$13.00+I.V.A./mensaje

CELULARES COMPATIBLES: Nokia: 3220, 6230, 3200, 3300, 3650, 5100, 6225, 6600, 6620, 7650. N-Gage. Motorola: V3RAZR, T720i. Sony Ericsson: P800, P900, T300, T310, T610, T68i, Z600. Panasonic: G60, GD68. Siemens: S55. Sagem: X8. LG: MX8000. Alcatel: O.T. 557.

salvapantallas a color





Envía un mensaje al 33133 con el texto **FOTO80**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.

Ej. para Nokia: **FOTO80 PUKA04 NOK**

chat

¡Chatea con tu celular!

conoce gente, haz miles de amigos

Solo tienes que enviar un mensaje al 77177 con el texto AMIGOS

producto compatible con todos los celulares

Tarot de Marsella

¿Quieres saber que te deparará el futuro?

Envía TAROT80 al 77177 y comienza tu propia tirada

Importante: Para completar la tirada, necesitarás enviar 4 mensajes

77177

Productos compatibles con todos los celulares

$3 PESOS + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

Ref. de marcas: MOTOROLA: MOT NOKIA: NOK PANASONIC: PAN SAGEM: SAG SAMSUNG: SAM SONY-ERICSSON: SON PANTECH: PAN ALCATEL: ALC BENQ: BEN

MODELOS COMPATIBLES: Tonos Monofónicos: Nokia: 1220,3320, 2220, 5125, 6590, 8260, 8265, 8390. Samsung: A255, A325. Sony Ericsson: T300, T226, T610, Z600. **Logos y Nombres B/N:** Nokia: 8260, 8265, 6590, 8390, 8890. Samsung: R225, A325. **Postales B/N:** Nokia: 3220, 1100, 3395, 6590, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. **Tonos Polifonicos:** Nokia: 3220, 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage Samsung: V200, X-105, X426 Sony Ericsson:T300, T226, T610, Z600, P800, T310, Sagem X-5, X-6. Panasonic: G60, GD68. Motorola: V3RAZR, T720i, Siemens: SL55. Pantech: G510, GB210. Alcatel: One Touch 557. Benq: S670C. **Salvapantallas a color y nombre color:** Nokia: 3220, 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: T226, T300, T310, T68i, T610, Z600, P800. Sagem: X-5, X-6. Panasonic: G60, GD68. Motorola: V3RAZR, T720i. Pantech: G510, GB210. Alcatel: One Touch 557. Benq: S670C. **Salvapantallas animadas y tarjetas animadas:** Nokia: 6230, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage. Sony Ericsson:T610, Z600, P800. Panasonic: GD68. Motorola: V3RAZR, T720i.Pantech: G510, GB210. Alcatel: One Touch 557. Benq: S670C. Costo por mensaje al 77177 $3.00+ I.V.A. ; Costo por mensaje al 33133 $13.00+I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no es responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. Lanetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada por el usuario será utilizada deforma confidencial, no difundiendola a terceros a la transacción y /o al grupo Lanetro. Atención al Cliente: Lanetro Mobile Mexico S.A. de C.V.,Sassoferrato # 64, col. Alfonso XIII, Mixcoac, México D.F. Tonos y logos ofrecidos por Lanetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de Contenido autorizado por Telcel.

Lada sin costo. Desde cualquier parte del país: 01 800 50 35 878 y desde México D.F. 56 11 5724

editorial

DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera 06400
México D.F.

13-23-0-100

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Juan Carlos Hernández
Coordinador Artístico
Francisco Espinosa
Asistente Editorial
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de Interiores
Lilian Ramírez
Asistente
Raúl Olivares
Corrección de Estilo
Ana-Hi
Portada
Javier Saurio
Clases de Dibujo
Arturo Anaya
Colaboradores
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo
Prepresa
Claudia Flores Valdovinos
Directora Administrativa
Adriana Villalobos
Mercadotecnia
Miguel Ángel Ruiz
Circulación

TEL. 1323-0-100
Ext. 103
PUBLICIDAD

Como todos notarán hemos tenido algunos cambios importantes en este número, de los cuales los más notorios son la cantidad de artículos; hemos tratado de mantener el ritmo de las clases aumentando la cantidad de texto, hablando de temas que seguramente serán de mucha ayuda para todos los futuros dibujantes adictos a esta publicación. Así, ahora les preparamos una interesante clase sobre la atmósfera que el color puede dar a nuestras ilustraciones, analizando toda la gama del círculo cromático, les será bastante útil. También tenemos tips sobre una de las técnicas más difíciles de manejar: el Plumón de Arte. Y como en nuestro número anterior omitimos la sección de cine, en esta ocasión analizamos dos películas de culto de dos directores excéntricos. No dejen de mandar sus sugerencias, que nos ayudarán a mejorar aún más y disfruten.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

índice

Clase de color y atmósfera	2
Entrega de premios COMICMANÍA	16
Para escribir un cómic	17
REVISIÓN DE LIBROS	
Dibujar con el lado derecho	19
Cómics y el arte secuencial	21
Entendiendo los cómics	23
Entrega de premios COMICMANÍA	25
Clases de plumón	26
SECCIÓN DE CINE	
Perros de reserva	36
El asesino	38
Revisión de portafolios	40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #48 **PRIMERA QUINCENA DE JUNIO 2005**
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 13-23-0-100 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Diaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 10/Oct/2005 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273. Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

COLOR Y ATMÓSFERA

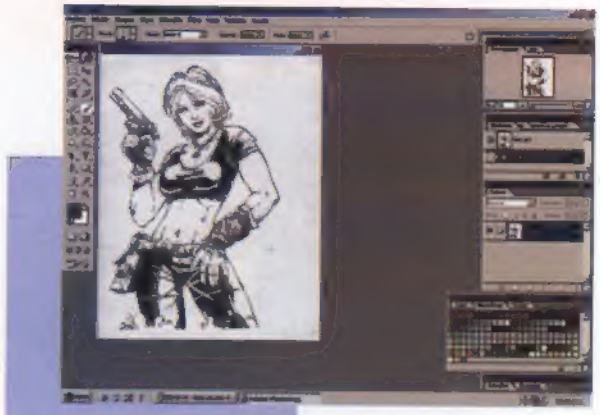
Javier Saurio

CHICA CON ARMA

¡Hola amigos de DibujArte! Esta vez hablaremos acerca del color y la atmósfera, es decir, de cómo un determinado color, predominante en nuestra ilustración, puede provocar una interpretación específica u otra diferente si se le modifica. Para ello usaremos una imagen de nuestros amigos los hermanos Escorza. Entremos en el tema.

El uso de un color dominante en una ilustración marca el tono psicológico de nuestra imagen y, en mucho, nos permite definir con mayor claridad el lugar y el momento en donde sucede el evento que estamos ilustrando. Cada imagen es un instante de una historia que nos comunica algo en concreto.

La imagen que usaremos es bastante clara, una linda chica, con ropa ajustada y que porta un arma. Dentro de los accesorios que usa hay un cinturón con implementos y una pequeña mochila, también en el cinto. En la mano que lleva a la cintura está el aditamento más misterioso y desconocido de su atuendo, un juego de muñequeras de metal con alguna clase de dispositivos. También usa un simpático collar.



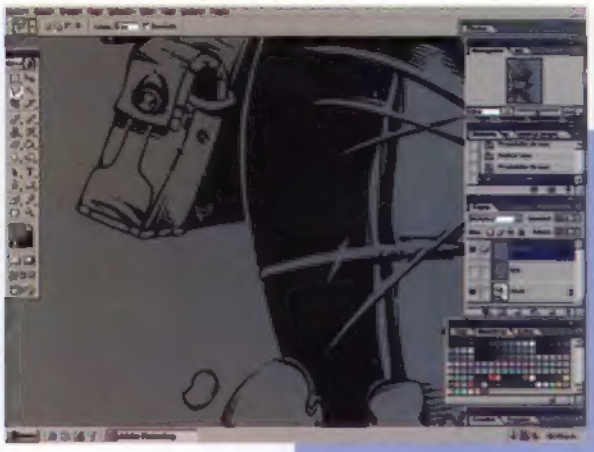
El aire general es de una exploradora sofisticada e intrépida; la clase de personaje que es protagonista de sus aventuras y que bien podría formar parte de un grupo especial de exploradores.

Está claro quien es nuestro personaje y hasta a qué se dedica pero, ¿dónde está? Al no haber un fondo, tenemos un amplio espectro de posibilidades para definir un lugar en específico. El color será el elemento principal para determinarlo.

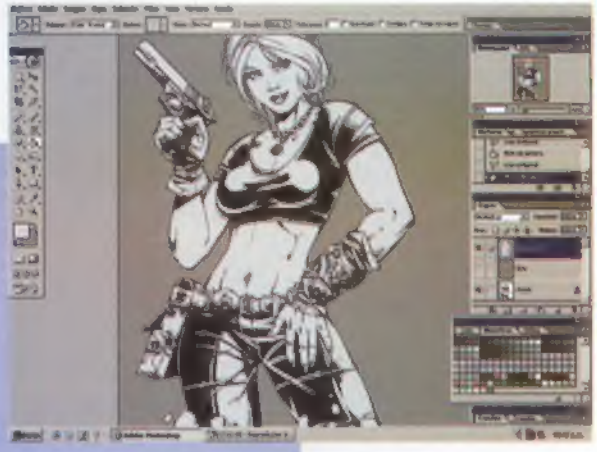
Ante todo, arreglemos nuestra imagen para trabajarla en Photoshop; seleccionamos la imagen y procedemos a realizar un ajuste de los blancos y los negros por medio de la herramienta de Brillo y Contraste.

Revisamos la imagen y si hay necesidad retocamos algunos puntos con las herramientas de Pincel (B) o Goma (E), hasta que ésta quede limpia en las zonas blancas y sin puntos en las áreas negras.

Transformamos nuestra imagen a formato RGB y creamos una primera capa, a la que llamaremos Contorno. Seleccionamos toda la imagen, control + A, y la llenamos de color gris con la herramienta Bote de Pintura (G). La capa debe estar en el modo Multiplicar para poder trabajar en ella y ver la imagen de fondo.



En la capa gris realizamos la primera selección con la herramienta Lasso (L), que consiste en marcar todo el contorno de la figura para diferenciarlo del fondo con otro color. Procuremos ir con la herramienta Lasso por en medio de la línea negra que forma el contorno de la figura, con la intención de llenar la selección con otro color diferente al fondo y que esta diferencia quede debajo de la línea, y así por fuera esté un color y dentro de la figura el otro.



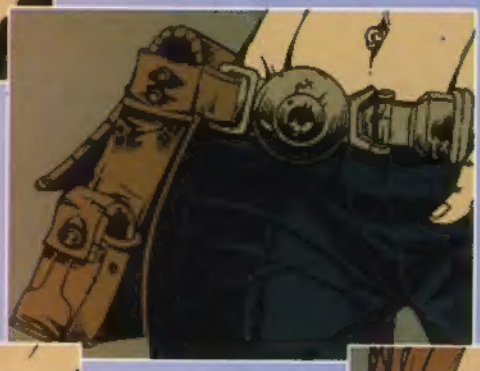
Una vez completada la selección, procedemos a llenarla con otro color y duplicamos la capa Contorno para seguir trabajando en la nueva, que llamaremos Zonas, ya que en lugar de tener varias capas para diversas partes de la figura, iremos aumentando el grado de zonas de diferentes colores correspondientes a las diversas partes de los objetos en una misma capa. Por ejemplo; la primera capa que tenemos, la que ya nombramos Contorno, nos servirá para cuando queramos trabajar con el fondo exclusivamente o con toda la figura.

Bien. En la capa Zonas iremos haciendo nuevas selecciones, yendo de las partes más grandes y abundantes, como lo es la piel de la chica, hasta los pequeños detalles; es decir, de lo general a lo particular.
En el caso de la piel pondremos un tono carne, más adelante cuando tengamos todas las diferentes partes seleccionadas y diferenciadas por color, los iremos ajustando de acuerdo al fondo.

En esta misma capa seleccionaremos la ropa, que da la apariencia de cuero o lycra ajustada, por lo que podemos usar un color azul oscuro para acentuar dicha textura.

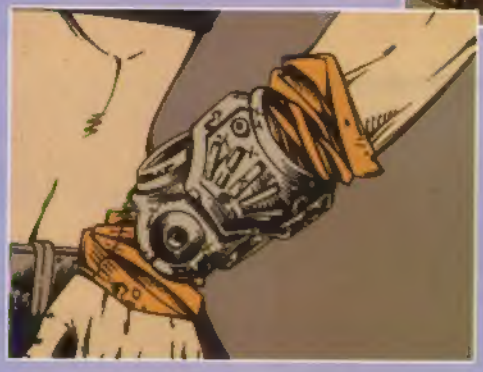
Javier Saurio

Debemos mencionar que en ocasiones, al seleccionar una zona que previamente tiene color, al rellenar ésta con otro color algunos puntos en los bordes de la selección no se pintan del nuevo color. Para ello hay que usar el pincel al 100% del color y pasarlo por todo el perímetro de la selección para garantizar un relleno uniforme.



Seguimos con la muñequera del brazo izquierdo de la chica, donde ponemos un tono de gris para el metal y podemos usar un naranja para la tela.

En la misma capa Zonas, seleccionamos el cinturón y la mochila de un color que nos sea familiar para estos objetos, pero sin entrar en los detalles particulares de cada elemento.



En cuanto al cabello, lo seleccionamos junto con las cejas, aunque después a estas les demos una variación del tono. El collar lo coloreamos como una sola pieza.

Finalmente el guante y la pistola. Cada uno en tonos que nos resulten familiares.

Tenemos lista nuestra capa Zonas, hasta las burbujas de la parte de abajo se han llenado con un cierto color. En apariencia es una capa con selecciones incompletas, faltan muchas selecciones de las diversas partes de cada objeto, sin embargo, esta capa será de gran utilidad, pues en ella cada elemento de la chica y de su atuendo está como un sólo color, lo cual nos permitirá seleccionar todo el objeto y cambiar sus características de color.

COLOR Y ATMÓSFERA

Volvemos a duplicar la última capa y a ésta nueva la nombramos Detalles. Lo que haremos en esta capa será terminar de darles diferentes tonos del mismo color a cada objeto.

Empecemos por la mochila; llenamos con tonos diferentes de café cada parte, así como un gris café para los botones y piezas metálicas del cinturón. En cuanto al brazalete, es conveniente diferenciar el mayor número de zonas con diversos tonos para después trabajarlo, dándole volumen y realismo.

En cuanto al rostro, empezamos a darle color a cada parte de los ojos y la boca. Le damos un tono diferente de castaño a las cejas y trabajamos el collar con un alto grado de detalle para diferenciar cada sección. En la pistola y el guante también asignamos a cada elemento un color ligeramente diferente del general, hasta diferenciar con color cada parte de la imagen.

Tenemos nuestra figura completamente coloreada en tonos planos en la capa Detalles, que volvemos a duplicar, y a ésta nueva la nombramos versión uno, en ella trabajaremos para dar volumen a nuestra imagen. Para ello es importante tener todas las capas que hemos creado, pues a través de ellas será que iremos buscando las selecciones que necesitemos para ir dando el acabado a nuestra imagen (derecha).

COLOR Y ATMÓSFERA

Javier Saurio

Aún no hemos definido la gama del fondo; para ello tenemos que considerar el carácter que tiene cada color. Partiendo del círculo cromático y su teoría, ofrecemos la siguiente explicación sobre la psicología del color.

Cada color tiene una personalidad general, con la cual podemos relacionarlo rápidamente y que sirve de lenguaje común con las demás personas, lo que nos permite al emplearlo en nuestros trabajos, expresar mejor aquello que queremos.

Azul. Es un color vinculado con el agua y el cielo. Suele dar el efecto de tranquilidad, su aspecto psicológico es fuerte y definido con la reflexión y la soledad. Es un color solemne y relacionado con la inmensidad.

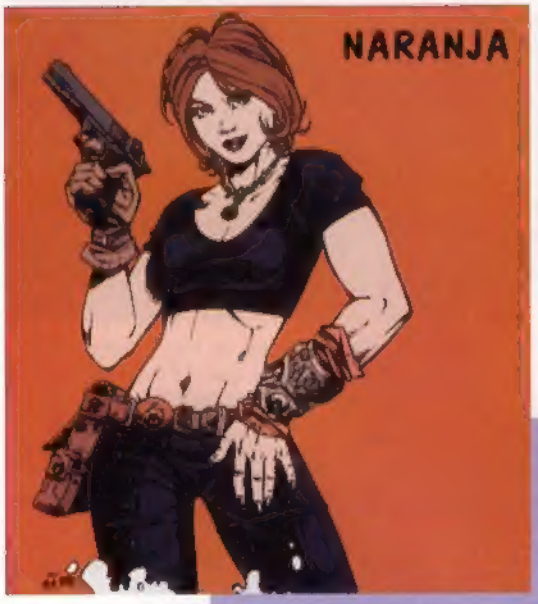
Amarillo. Es el color del Sol. Se le relaciona con la alegría de vivir. Es un color primario y por ello muy intenso, se suele usar en combinación del blanco y así hacerlo lucir más. Si se le usa solo o en combinación del negro puede ser opresivo y hasta enfermizo, por lo que de esta manera pueden lograrse atmósferas de un tono patológico y llenas de suspenso.

Rojo. Es la representación de la pasión y de emociones intensas (como el rosa del amor, que se obtiene al suavizarlo con el blanco). Es un tono dinámico que denota conflicto, peligro y acción. Es el color de la sangre, por lo que siempre nos provocará una reacción inmediata y atenta. El rojo, como todos los colores primarios, suele destacar a primera vista.

COLOR Y ATMÓSFERA

Verde. Es el color de la naturaleza. La vida de manera tranquila y cotidiana se relaciona con él cuando se usa en combinación con el blanco. En su forma intensa se le vincula con los celos y el veneno, así como con las trampas de la emoción. Junto con el negro, se le identifica con lo arcano y la muerte, por lo que así nos provoca una atmósfera de seriedad.

Violeta. Es un color que podemos considerar artificial, pues se le encuentra poco en la naturaleza. Es un color muy vinculado con la moda femenina y con cierta atmósfera de aristocracia y superficialidad. En combinación con el negro nos da un aire de extraño y desconcertante llegando a lo bizarro y amenazante.



Naranja. Comparte el carácter del rojo y el amarillo, y por lo general se usa en combinación de éstos, por lo que suele ser un color cálido que se usa como comodín. Por sí solo se le relaciona con el apetito y los placeres sensuales. Es un color alegre cargado de vitalidad.

Café. Es el color de la tierra y el otoño. Se le vincula con lo sólido y lo ancestral, pues representa el dominio del hombre sobre la naturaleza, como suele ser el caso de la madera. Se le relaciona con aquello que permanece fijo y con la traición.

COLOR Y ATMÓSFERA

Javier Saurio

Blanco. Es el color de lo puro, lo santo y lo sagrado. La representación del invierno y de la paz absoluta. En los objetos denota elegancia y distinción.

Negro. Es el color de la noche y la muerte. Aún en combinación con los demás colores siempre nos recordará esta tendencia, así como cierta elegancia y sobriedad.

Una clasificación de los colores más general, que implica el uso del círculo cromático y los divide en dos grandes grupos, es la de colores cálidos y fríos, basada en la percepción que los seres humanos hacemos del color.

Colores Cálidos. Van del amarillo al violeta, pasando por supuesto por el naranja y el rojo. Se les denomina así, porque en general a estos colores los asociamos con el Sol y con lugares calientes, como el desierto y la arena. En el caso del rojo, es el color de las pasiones fuertes e intensas para las personas, haciendo referencia también a estas emociones como cálidas.

Colores Fríos. Abarcan del morado al verde y contienen al azul. En este caso señalan a los ambientes gélidos o donde está implícita el agua o el cielo. Se incluye al verde, pues también se vincula con la naturaleza tranquila y la vida. En cuanto al ámbito emocional, se le confiere al azul y sus combinaciones un reflejo de paz, reflexión, raciocinio y, en esta línea, frialdad de pensamiento, aunque al verde se le relaciona más con la armonía y la naturaleza. En todo caso, son emociones más estables y controlables.

Se han ajustado los colores de la chica para que correspondan más al color de fondo que se presenta: Hay fondos que se descartan por sí solos, porque se alejan del concepto que la chica nos refleja, así como del vestuario que ella porta. Por ejemplo; el blanco.

En una segunda opcion de escenario tomaremos el fondo de color naranja que puede ser un desierto o un lugar árido y caluroso. Lo ajustaremos para dar la impresión de nubes de arena; para ello bajaremos la Saturación e incrementaremos el Brillo. Volveimos a ajustar a la chica para que los colores que hemos elegido resalten armonizando con el fondo. Duplicamos nuevamente la capa Versión uno y la nombramos Versión naranja.

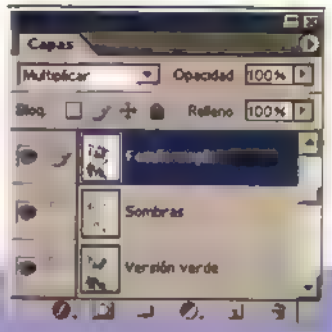
El fondo debe damos la impresión del lugar donde ella está, así que los colores con gran intensidad no son la mejor opción, por lo que escogeremos dos que son los más afines a los ambientes en que nuestro personaje se mueve, y esbozaremos el fondo a modo que nos ubique al personaje de acuerdo con lo que describe el color. Para ello, tomaremos el verde, que nos recuerda una selva y que es un color considerado como frío. Bajaremos un poco la intensidad del tono de verde y le pondremos un poco más de brillo, ya que nos servirá como color base. En función del fondo reajustamos los colores de la chica con la intención que ella destaque, con la herramienta de Brillo/Saturación. Duplicamos la capa Versión uno y a esta nueva la nombramos Versión verde.

Haciendo una rápida comparación entre ambas opciones, ya podemos observar que cada una tiene un sentido independiente, comienzan a expresar conceptos diferentes. Incluso es claro que el fondo naranja integra más la figura, ya que la mayoría de los accesorios son cercanos a este color; mientras que con el fondo verde la figura se destaca más, pues se genera un mayor contraste entre el fondo y los accesorios, así como con la piel de la chica.

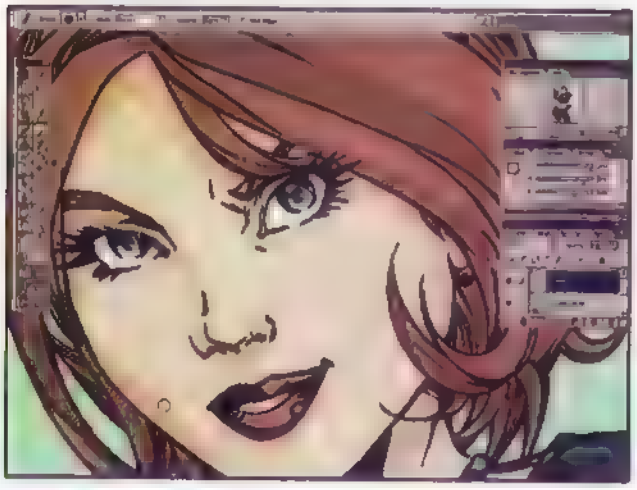
COLOR Y ATMÓSFERA

Javier Saurio

Comenzaremos a trabajar con la imagen de fondo verde, que estará ubicada en un lugar tropical que nos recuerda una selva. Para esbozar el fondo, así como para determinar en que dirección viene la luz, es recomendable trabajar sobre una fotocopia del dibujo original. Para esta imagen usaré la técnica de coloreado por corte o bloque. En la fotocopia están marcadas con azul las sombras y en amarillo las luces, es decir, donde la luz pega y hace más claras esas zonas. La luz indicada en la figura viene de arriba a la derecha. El fondo está esbozado con rojo; la intención no es dibujarlo, sino tenerlo claro, pues lo realizaremos con color para que dé la impresión de vegetación, sin llegar a ser un dibujo riguroso, ya que el elemento principal es la chica.



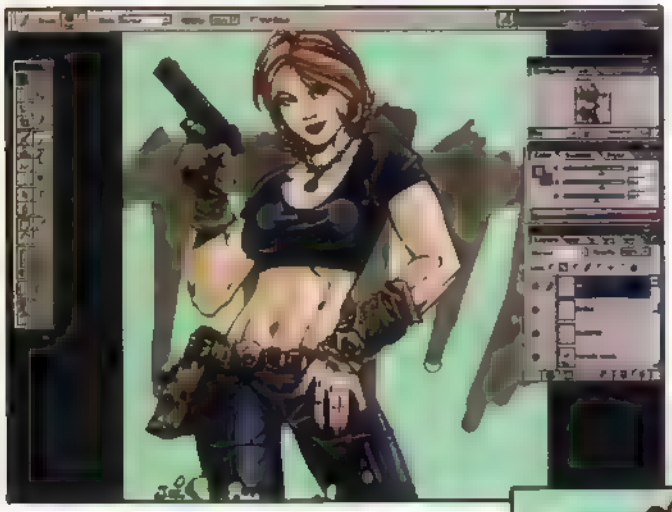
Después de hacer los ajuste en la capa Version verde, creamos una nueva capa que llamaremos Sombras, que deber estar en modo Normal, por el tipo de tecnica de color que vamos a emplear. Duplicamos el fondo, que es la primera capa donde está nuestro dibujo, esta capa duplicada se puede llamar así, Fondo copia, la ponemos en modo multiplicar y la llevamos hasta arriba de todas las demás capas, es decir, quedara arriba de la capa Sombras.



A partir de cada color que tenemos en nuestra imagen, escogemos un tono más oscuro para la sombra y comenzamos a trabajar de acuerdo al sombreado que establecimos en la fotocopia y que marcamos en azul. Vamos parte por parte; seleccionando primero la zona y una vez elegido nuestro color de sombra, tomamos uno de los pinceles sin difuminado nombrados como Circular Definido, con las opciones de flujo y opacidad al 100%, y establecemos las sombras en la capa Sombras.

Una vez terminadas todas las sombras creamos una nueva capa, en modo normal y la denominamos Brillos. Esta capa queda entre la capa Fondo copia y la capa Sombras. Escogemos para cada zona de la figura seleccionada el color que corresponda a su brillo y los marcamos en la capa, hasta completar todas las luces de la figura.

COLOR Y ATMÓSFERA



Es el momento de pensar en cómo trabajar el fondo. En el esbozo que hicimos en la fotocopia podemos apreciar unas palmeras y, a los lados de la chica, unos matorrales constituidos por plantas con hojas en disposición de abanico, todo de manera muy general; si bien no lo vamos a definir con una línea, debemos estructurarlo claramente con color y para ello nos manejaremos en planos; el plano más lejano es el espacio entre los troncos. Crearemos una nueva capa en modo normal, después de la capa Brillos y la llamaremos Maleza. Elegimos un color oscuro y levemente grisáceo, que nos de el efecto de lejano; ahora elegimos un pincel del tipo Aerógrafo Circular Difuso, bajamos el Flujo a 65 y la Opacidad a 30, y comenzamos a trabajar esta zona, dando punto de luz y oscuridad de manera poco definida.
Una capa relativamente fácil.

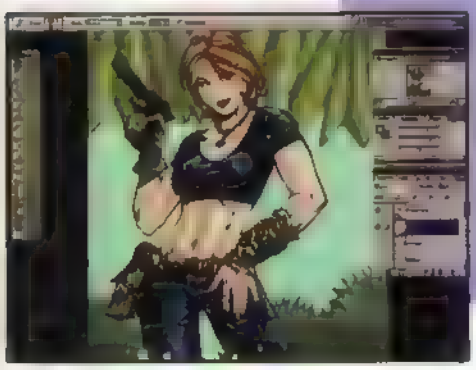
Ahora creamos una nueva capa para el siguiente plano que serán los troncos de las palmeras; la llamaremos Troncos y debe estar en modo normal. Trazamos los troncos con color y para darles la sensación de volumen y textura tomamos en cuenta la dirección de la luz; podemos ayudarnos con una foto para lograr cierto parecido, ya que los estamos creando con color.

Si bien aumenta el grado de complejidad al tomar en cuenta la dirección de la luz, no hay que olvidar que no se trata de dibujar, sino de colorear.

Los dos ultimos planos, es decir, las hojas de las palmeras y los matorrales –éstos casi en el mismo plano que la chica–, los podemos colocar en una sola capa ya que no se tocan y son zonas independientes, lo que hará la diferencia en la profundidad serán dos cosas:

La primera, la intensidad de la luz en las hojas será en grandes bloques, mientras que en los matorrales estará de modo particular según cada uno de estos.

La segunda, el nivel de detalle; con las hojas de las palmeras trabajamos grandes zonas y las partes de luz y de sombra son simples y claras. En los matorrales el detalle se incrementa y está muy trabajado, dándole un volumen claro y enfatizando su proximidad, como si lo viéramos de cerca.



Así podemos observar que cada parte del fondo no es muy complicada, pero al haberlas separado las trabajamos de tal forma que, al integrarse, provoquen el efecto deseado y no compitan con la figura y la resalten definiendo claramente donde está.

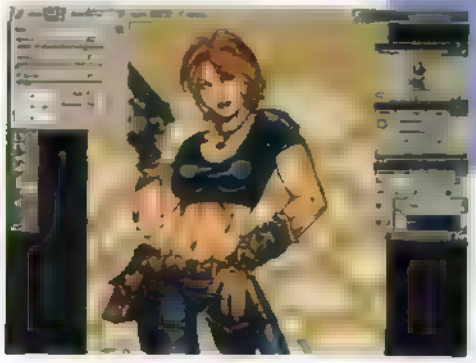
Es importante destacar que el producto de nuestro trabajo no es el resultado de la suerte o la casualidad. Si bien hay una inspiración y entusiasmo que nos acompaña a lo largo de todo el proceso, éste último tiene que ver con una planeación y un estudio de lo que queremos hacer. Entonces, sumando espontaneidad para concretar lo que hemos planeado, obtenemos mejores resultados.

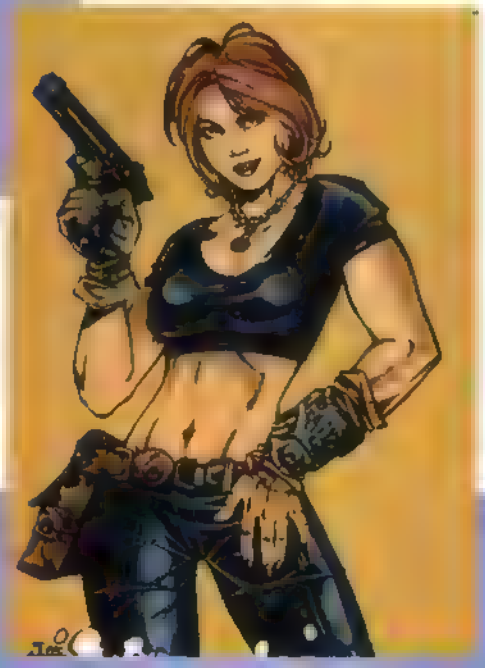
Seguimos con nuestra segunda versión; la capa Versión naranja. Una vez realizados los ajustes de la figura y el color de fondo, procedemos a crear una nueva capa en modo normal a la que nombraremos Las Sombras.

Nuevamente realizaremos el estudio de la luz y el esbozo del fondo en una fotocopia, ahora la luz vendrá de abajo y de la izquierda. El fondo estará constituido por unas nubes de arena.

Comenzamos a trabajar en la capa Las Sombras, de acuerdo a la dirección que definimos en la fotocopia, recordemos que no estamos repitiendo este proceso, ya que la luz es diferente a la de la versión tropical, por ello es importante, apegarse a la nueva dirección que hemos establecido, pues también los brillos y el fondo deben ser congruentes para poder dar la sensación que el personaje realmente está ahí.

Una vez terminadas las sombras procedemos a crear una nueva capa en modo normal que nombraremos Luces, donde marcaremos los puntos de luz sobre la figura y que en la guía de color de la fotocopia están marcados con amarillos. Una vez terminadas las luces ya podemos observar claramente el efecto de la dirección de la luz y su marcada diferencia con la opción de fondo verde, pues en esta la luz provoca un efecto de contraste sobre la figura, que acentuaremos con el fondo.





Como lo hemos marcado en la fotocopia, el fondo está formado por unas volutas o nubes de arena, que se desvanecen en el cielo a medida que se elevan. Puesto que la luz viene de abajo hacia arriba, el cielo será más oscuro que las nubes de arena, que por ser de naturaleza etérea o insustancial, las haremos de un color claro e iluminadas de abajo hacia arriba. Para dar el efecto vaporoso que las caracteriza usaremos un pincel del tipo Aerógrafo Circular Difuso, con una Opacidad de 15 y un Flujo de 40, y les daremos un volumen redondeado.

COLOR Y ATMÓSFERA

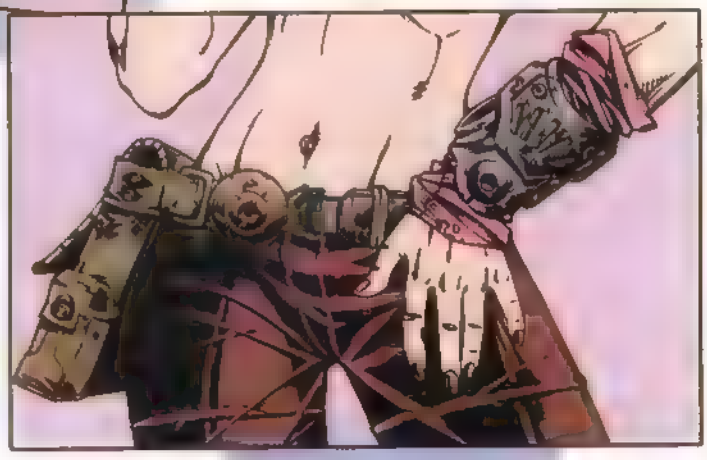
El proceso es sistemático, pero bastante sencillo, por lo que lo realizaremos en una sóla capa en modo normal que denominaremos Nubes.

Así, tenemos dos versiones de una misma imagen de partida donde el cambio más fuerte y determinante se dio por el color del fondo. Por lo que ahora podemos constatar que cierto color de fondo, como en estos dos casos, nos puede determinar todo un ambiente en donde nuestro personaje está. Dicha diferencia la completamos realizando cada imagen con una variante en la dirección de la luz, que es donde estuvo el mayor trabajo, y en un fondo que estuviera de acuerdo con esta dirección y en relación con la sugerencia que el color nos da con respecto a nuestra protagonista.

Hay que hacer notar cierta obviedad; los colores de la chica prácticamente son los mismos en ambas imágenes, si bien los entonamos, es decir, ajustamos el tono de cada uno de acuerdo el color de fondo, podemos decir que siguen siendo la misma referencia visual.

Como último ejercicio y para aclarar más el concepto de color y atmósfera, haremos una variación más, sólo que en ésta ajustaremos todos los tonos de la figura a un sólo color: Guinda. Para lograrlo nos moveremos en el espectro de los colores cálidos, es decir, de las cercanías del amarillo, abundando en el rojo, hasta los límites del violeta, dando la sensación que predomina un sólo color.

El cambio ha sido radical; por un lado todos los elementos están de acuerdo a diferentes tonos de rojos, como los detalles del cinturón y el brazalete, aún en el caso de las formas redondas o las partes de metal, así como el color general del collar



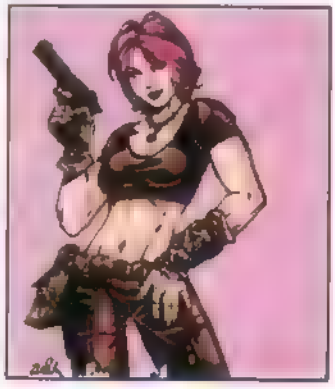
COLOR Y ATMÓSFERA

Javier Saurio

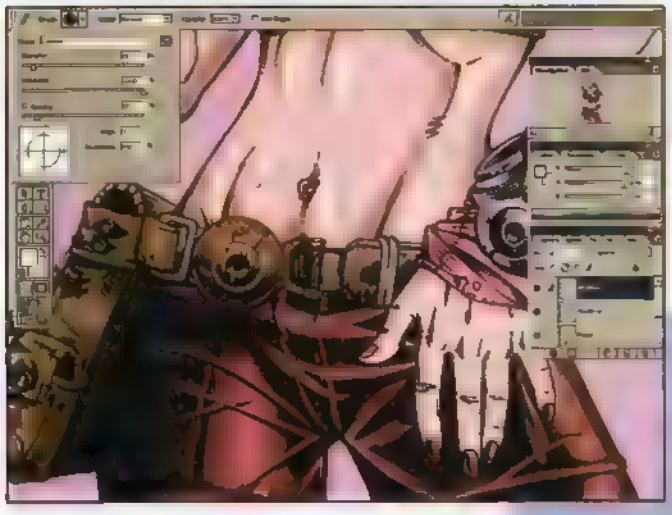
La práctica y la experimentación nos darán la habilidad para poder elegir, de acuerdo a lo que queramos decir con una imagen, los colores que mejor nos ayuden a lograrlo. Si volvemos a comparar nuestras tres opciones en colores planos, es contundente la manera en que ésta última se separa en su mensaje, debido a su contenido, de las otras dos. Ahora nos resulta más complejo definir que es lo que las vuelve tan diferentes si son el mismo dibujo. Y la respuesta es asombrosamente simple, el color.

También las prendas de lycra, así como las cejas y el cabello, lo que le da un aspecto muy actual y juvenil, rebelde y alegre. Detalles como los ojos, el arete y el remate del collar, al estar en un color diferente le confieren mayor contraste y resaltan sin alterar el tono general de la imagen. El guante sin dejar de ser café se integra, al igual que el tono gris de la pistola.

Si bien lo que provoca el cambio en la percepción del dibujo es el color, la interpretación de lo que vemos en conjunto se vuelve más complejo. Ella nos da una lectura diferente; queda más de manifiesto su carácter y su actitud, que resulta más sensual y provocativa. En cuanto a los elementos que porta nos dan otro mensaje; más que una exploradora nos puede parecer una espía, pero con esos colores difícilmente pasaría desapercibida. Para poder crear un fondo que corresponda a esta interpretación, recurramos a la personalidad que cada color nos da. En esta versión predominan los rojos y tonos del violeta, que nos explica los aspectos que dominan el mensaje de esta imagen. El violeta nos da ese aspecto artificial en donde no quedamos convencidos de la seriedad del aspecto de la chica, como lo denota su ropa y el color de su cabello, dichos colores agudizan el que nos parezca superficial. La presencia del rojo nos provoca esa sensación de viveza en la chica con ese aire más coqueto y esa actitud más desenfadada de quien porta un arma como si ésta fuera de juguete y se estuviera divirtiendo. Así que, una vez completada la lectura de esta nueva versión, podemos cómodamente poner un fondo de un lugar artificial, en el interior de una fiesta o en el escenario de un show, ambos con cierto aire retro.



En el estudio de la luz, realizado de nuevo en una fotocopia, volvemos a esbozar el fondo, que está constituido por unas cortinas en el fondo y unos globos en el siguiente plano. La dirección de la luz es frontal. Trabajaremos en una capa Las Sombras y en otra capa Las Luces o Brillos, ambas capas en modo normal.



Usaremos la técnica de Pincel Circular Definido

Para el fondo primero haremos las cortinas en una capa que podemos llamar así, Cortinas, y en una segunda capa los Globos; que serán redondos para aprovechar mejor de esta manera, el hecho que la luz es frontal.

La tercera versión está concluida, y una vez más el trabajo ordenado y sistemático ha permitido que nuestro entusiasmo, creatividad e inspiración lleguen a buen termino. En esta última imagen partimos del color para realizar una nueva interpretación de lo que, el mismo dibujo, con otros colores, nos sugería. Es aquí donde radica el poder del color al sumarlo a una imagen a línea en blanco y negro.

Al principio de lo que el dibujo nos decía, establecimos los colores del mismo, creando con ello una definición de quién es nuestra protagonista; posteriormente con esta personalidad la ubicamos en dos lugares diferentes y finalmente borramos esta lectura de identidad en la chica, a base de cambiarle el color y tuvimos que volver a determinar quien es, guiados por la psicología del color, y así definirla en un contexto de acuerdo a su nueva caractenzación. Todo esto en una sóla imagen y en base al color.

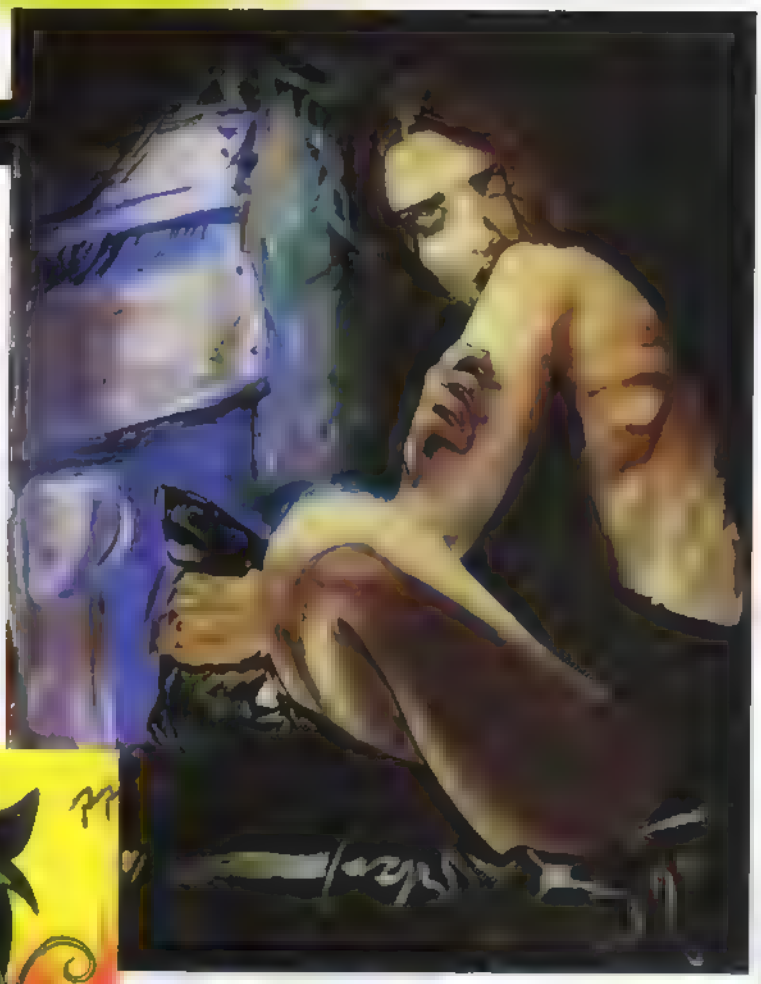
categoría

"Los jóvenes vs. la corrupción y las drogas"

Entrega de Premios

1

Rodrigo Reyes Ramírez.
México D.F.



2

Elisa Ayala Velasco.
México D.F.

Viridiana Santana Prado.
México D.F.

3

PARA ESCRIBIR UN CÓMIC Y OTRAS COSITAS, ARRIBA Y ARRIBA

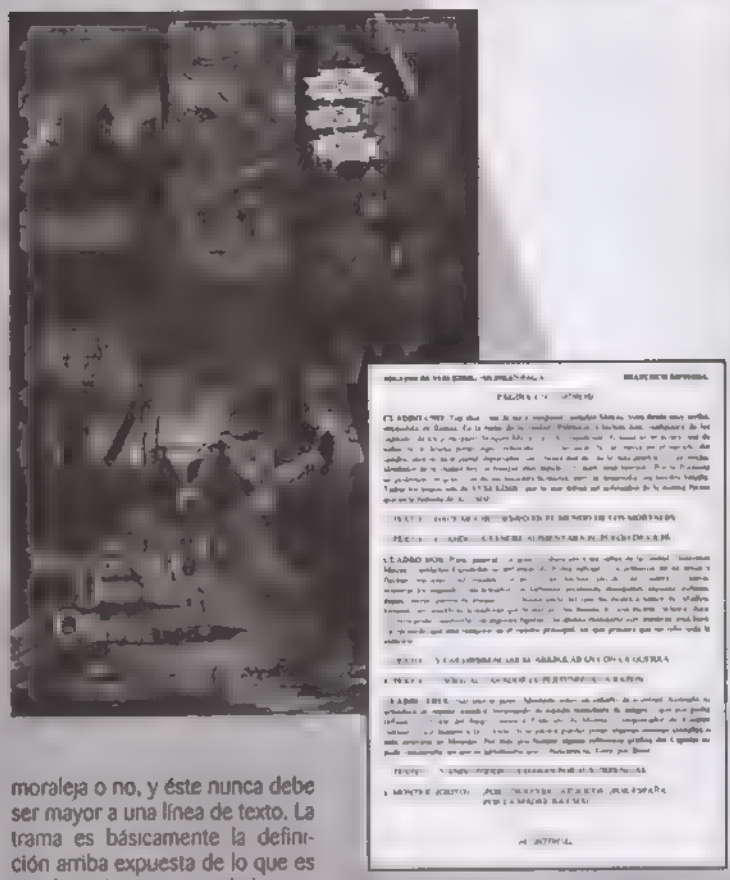
Por Francisco Espinosa

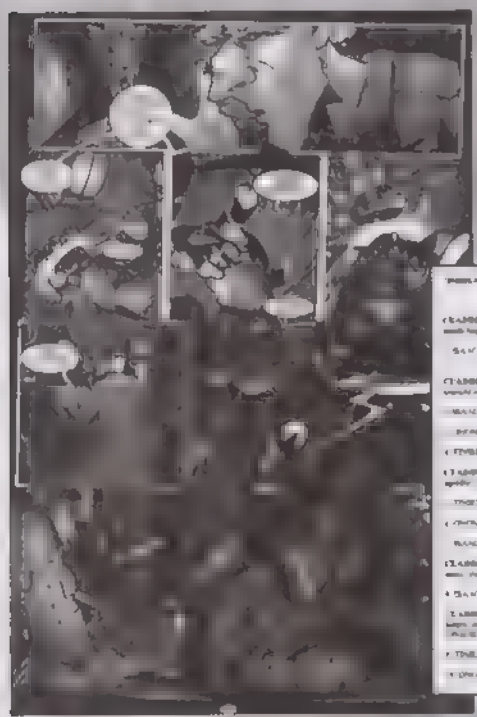
Me propuse, al pensar en hacer este artículo, hablar de lo maravilloso que es el oficio de escribir, en los mundos enteros que habitan en nuestra imaginación y como, al escribir sobre ellos, es abrir ventanas para que todos puedan verlos, en mencionar a escritores que significan las grandes influencias literarias... hasta que recordé que la idea era dar algunos consejos a aspirantes a guionistas de cómics.

Y ahí es donde la puerca tuerce el rabo. Porque verán, para mí el que se autodefina o tenga como meta de vida ser "escritor de cómic" está empezando con el pié izquierdo. Sería como si un chef quisiera ser cocinero de hamburguesas, o cocinero de sopas. Es ridículo. Cuando eres escritor, lo eres, no importa el medio en el que te sientas más cómodo; de modo que cualquiera que pueda escribir un buen cuento podría, si pusiera un especial ahínco en comprender el medio, escribir un buen guión de cine, tele... o cómic. Las reglas son las mismas y también son los pasos para entregar el producto.

Entendamos entonces que, de principio, una historia se define como "Un Personaje X que quiere Algo (motivación, señores, motivación) y las fuerzas que se le Oponen". Que para contar esto necesitamos de tres actos; Introducción, Desarrollo y Desenlace. Que estos tres actos, sin importar el orden en el que quieran ser contados, son divididos por lo que se conoce como "Puntos Argumentales", que a grandes rasgos son los momentos de la trama en los que el personaje altera su visión del conflicto, de forma que el primero de estos puntos crea la motivación del personaje en su carrera por el segundo acto para conseguir su objetivo, y el segundo punto argumental es el que cambia abruptamente el desarrollo de esta búsqueda y provoca el desenlace del conflicto. Ahora que ya todos estamos de acuerdo en lo más básico, prosigamos con lo que nos trajo hasta aquí.

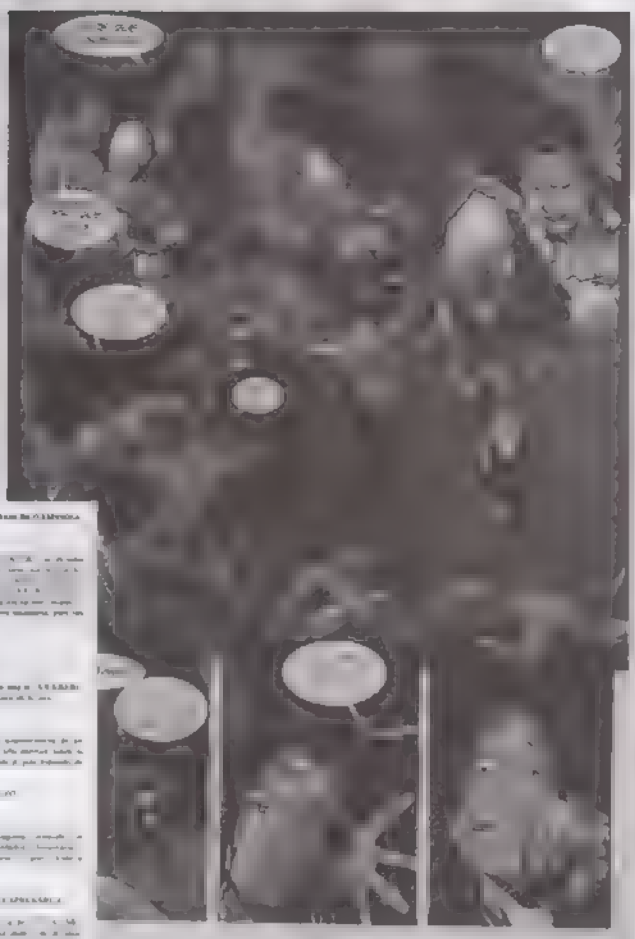
La primera cosa a tener en mente es que para poder escribir, siempre hay que pasar de lo general a lo particular. Me explico: No importa cómo se les haya ocurrido la historia que quieren contar y que seguramente los hará millonarios, pero sí importa la manera en la que esa historia es desarrollada. Antes de comenzar a plantear un guión o fichas de personajes, o dejarse llevar y crear la saga increíble de quinientos números que los hará famosos, deben tener tres sencillas cosas, **UN TEMA, UNA TRAMA Y UNA SINOPSIS**. Un tema es acerca de lo que van a hablar con su historia, tenga moraleja o no, y éste nunca debe ser mayor a una línea de texto. La trama es básicamente la definición arriba expuesta de lo que es una historia, pero acoplada a su maravillosa saga de quinientos números llenos de acción y aventura, y nunca debe ser mayor a un sólo párrafo de texto (lo más corto, mejor). Y la sinopsis es una descripción un poco más detallada de los acontecimientos, donde marcas de forma clara y concisa tus tres actos y puntos argumentales, y nunca debe ser mayor a una cuartilla de texto profesional (hoja carta, a doce puntos de computadora y doble espacio).



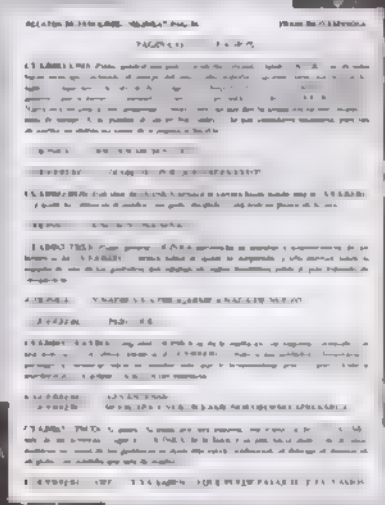


Ahora, entendamos que la manera en la que surgen las historias es tan diversa y estrambótica como las personas que deciden escribirlas, pero sin importar que estas hayan surgido de un diálogo interno, de un paseo en el metro, de una tortuosa ida al baño o una escena buenísima que se les apareció entre sueños, los puntos de arriba son necesarios para el escritor por dos razones; primero, con esas tres cositas queda muy claro QUÉ es lo que se va a escribir, y eso es esencial para un escritor, pues su trabajo se basa en las decisiones conscientes que tomará a lo largo de su narración y tendrá más oportunidades de tomar las decisiones correctas al saber con exactitud lo que quiere. Siempre es más importante el QUÉ que el CÓMO. Y segundo, porque ningún editor va a leer más de una cuartilla de su texto. Mentalícense; los editores o productores o gente poderosa... ¡No lee! Esencialmente porque no tienen tiempo de hacerlo. A un escritor nuevo jamás se le reciben guiones completos o biblias de sus maravillosas sagas de quinientos números. Todo empieza siempre con una hojita donde queda claro que el escritor sabe lo que va a hacer hasta el final. Y para eso se necesita conocer el tema, la trama y la sinopsis.

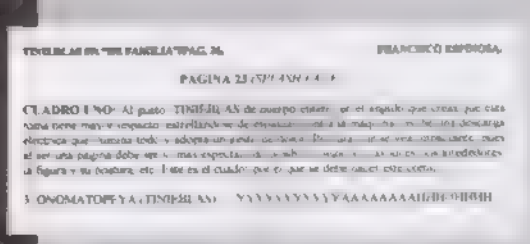
Una vez que el editor ha decidido que pueden pasar a engrosar las filas de sus escla... perdón, empleados, deben decidir cuál será la mejor manera de entregar sus guiones. Algunos editores prefieren que sus guionistas realicen un guión completo y otros prefieren el conocido "método Marvel" de guión. Definamos entonces: el guión completo es aquel en el que el escritor desarrolla por completo la división narrativa de las secuencias dentro de las páginas, de tal suerte que describe lo que sucede cuadro a cuadro de acción y con textos completos. El "método Marvel" es más libre para el dibujante, pues en este caso el escritor entrega un desglose de lo que ocurre página a página sin adentrarse en la división de cuadros, dejando por completo el manejo del ritmo y la secuenciación de las escenas en manos del dibujante, y una vez que éste ha terminado las páginas, éstas regresan al escritor que, sobre lo que haya desarrollado el dibujante coloca los textos y diálogos. En caso que el editor pida un guión muy específico, esta decisión será fácil, siendo que regularmente se prefiere el guión completo en casos en los que la colaboración entre las partes creativas del proyecto no sea particularmente cercana. Si por el contrario, lo que se desarrolla es el proyecto personal de quinientos números con el que lograrán salir con Sarah Michelle Geller, la elección del guión es un poco más compleja, pues todo se concentra a la manera en que su dibujante se sienta más cómodo trabajando. Recuerden; el cómic es un trabajo de equipo y mientras más cercana sea la relación entre los escritores y dibujantes, son mejores las expectativas para que el trabajo resulte bien. **SIEMPRE PROCUREN UNA BUENA COMUNICACIÓN CON LOS DIBUJANTES**.



A grandes rasgos esto es lo que me pidieron que les platicara. Como últimas anotaciones podría hablar de la importancia del trabajo previo al guión, de lo importante que es estudiar el medio y buscar material de referencia, de lo esencial que es encontrar una buena comparsa para trabajar, alguien que entienda las mismas ideas y poder plasmarlas en cómic. Pero antes de todo eso, me permito hacerles esta anotación; el arte no es más que la habilidad de observar, observar con fuerza, con concentración y después poder representar una realidad. No importa si lo que contamos sucede en Neptuno, en la Tierra Media o en un mundo donde los animales pueden hablar, la realidad debe poder reconocerse en los personajes, sus motivaciones y sentimientos. Si no somos capaces de tocar una sóla fibra de algun lector, haciendo que reconozca algo en lo que le contamos, hay algo que estamos haciendo mal. Así que salgan al mundo, lean más cosas que cómics, vean desde cine de arte hasta telenovelas, escuchen las conversaciones en los peseros y en el metro y aprendan de todo eso, porque todo tiene algo que enseñarnos.



Ya dicho todo eso, me retiro porque tengo que terminar el capítulo 238 de mi saga de quinientos números que me va a hacer millonario y por la que podré salir con Sarah Michelle Geller. Y es que está bien chida porque trata de éste chavito que es el elegido, ¿no? Y entonces...



DIBUJANDO CON EL LADO DERECHO DEL CEREBRO

DE BETTY EDWARDS

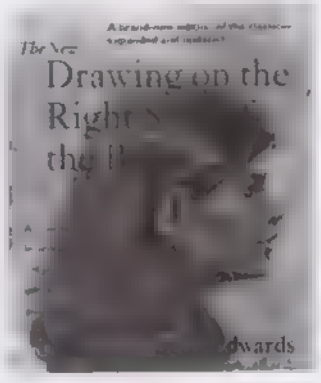
Por Javier Saurio

Ser arrancado de la percepción ordinaria, poder contemplar durante unas pocas pero eternas horas el mundo exterior y el mundo interior, no tal como lo percibe un animal obsesionado por las palabras y los conceptos, sino tal como lo percibe, directa e incondicionalmente, la Mente Libre... ésa es una experiencia de incalculable valor para todo ser humano.

ALDOUS HUXLEY
Las puertas de la percepción

Todos aquellos que aspiramos a dominar el dibujo en algún momento nos hemos preguntado, ¿existe una forma más rápida y efectiva para dibujar que la práctica de repetir una figura hasta aprenderla plenamente? Durante mucho tiempo pensé que no, que este método era el único a mi alcance, pero, ¿qué decir de aquellas personas que dibujan como si hubiesen nacido con este don? A base de creer que esto es posible, dibujar de manera innata, no lo cuestionamos. ¿Por qué el dibujo se escaparía a ser aprendido?

Por los años 70's, una maestra de dibujo de bachillerato en norteaméncа se hizo estas mismas preguntas al ver cómo, en los grupos a los que les impartía las primeras clases de dibujo, después de un corto tiempo, algunos alumnos que habían comenzado sin ninguna habilidad para el dibujo daban un cambio radical y realizaban auténticas obras de arte. Lo que más le llamó la atención era el hecho que de grupos de 40 o 50 personas sólo unas dos o tres presentaban este repunte. Trató de estudiar esta situación interrogando a éstos pocos afortunados y lo único en que coincidían era en que, de repente, de un dibujo a otro, algo en la manera de mirar el objeto que se dibujaba había cambiado. ¿Cómo era esta forma diferente de ver el objeto? Tendrían que pasar diez años para que Betty Edwards, la maestra de dibujo de esta historia, encontrara la respuesta.



Los estudios realizados por el Instituto Tecnológico de California, a cargo del Dr. Roger W. Sperry, sobre el funcionamiento del cerebro humano, en particular de las tareas especializadas que realiza cada hemisferio cerebral, fue la clave que faltaba para entender el fenómeno; cada hemisferio cerebral tiene habilidades diferentes. El hemisferio izquierdo es verbal, analítico, simbólico, abstracto, temporal, racional, digital, lógico y lineal; mientras el hemisferio derecho es no verbal, sintético, concreto, analógico, atemporal, no racional, espacial, intuitivo y holístico.

Estas diferencias entre hemisferios reveló a Betty dos conclusiones trascendentes; la primera, es el hemisferio derecho el mejor preparado para dibujar; la segunda, en nuestra sociedad actual existe un predominio casi absoluto del hemisferio izquierdo en todas las actividades que realizamos, esto debido al amplio entrenamiento que sufrimos durante nuestro proceso educativo, es decir, el aprendizaje de la expresión de todos los conceptos y objetos que nos rodean por medio del lenguaje verbal y la escritura (uso de símbolos), así como el uso del pensamiento racional y abstracto para resolver problemas.

Los pocos alumnos de Betty Edwards que lograban dibujar de manera artística eran aquellos que de alguna manera llegaban a desactivar el predominio del hemisferio izquierdo y usaban el derecho, que esta mejor dotado para dibujar. Este era el camino: Drawing with the right side of the brain (Dibujando con el lado derecho del cerebro).

En este libro, por medio de amplias y muy claras explicaciones, nos ayuda a entender el proceso de pasar de un hemisferio a otro. Pero mucho más vital, a través de un conjunto de ejercicios metódica y claramente definidos, nos lleva a tener el control de estos cambios, con lo que logramos estar en contacto con las habilidades naturales del hemisferio derecho, que hacen de nosotros un artista de verdad. Capítulo a capítulo vamos entrando al fascinante mundo del lado derecho del cerebro y a través de los ejercicios logramos incrementar nuestra habilidad para ver con la mirada del artista. Ejercicios tales como copiar un dibujo a línea invertido, en donde el fenomeno que se presenta es extraordinario: al invertir la imagen (ponerla de cabeza) las formas dejan de ser reconocibles y por lo tanto no se puede designarles con una palabra que evoque un símbolo que las represente, habilidades del lado izquierdo, y entonces el hemisferio derecho estudia el espacio y las formas logrando un dibujo más fiel al original.

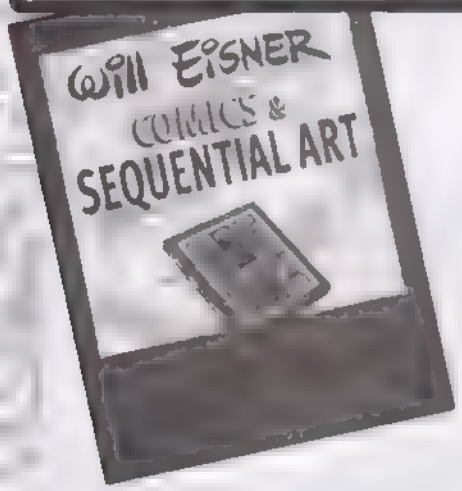
La autora no escatima en explicaciones, ejercicios y ejemplos para que logremos desarrollar nuestra habilidad para dibujar como auténticos artistas y, al mismo tiempo, entendamos, para tranquilidad de nuestro lado racional, que dibujar de este modo se puede aprender y no hay mayor magia que la que ya existe de antemano en nuestro propio cerebro en su hemisferio izquierdo. También se da un repaso a nuestro pasado de dibujantes, es decir, a la etapa de la niñez; cuando somos niños es común y generalizado que todos dibujemos. Aquí, B. Edwards nos explica que al madurar y entrar a la pubertad comenzamos a tener un dominio más general del lado izquierdo, pues es la edad en que incrementamos el manejo de conceptos abstractos que sólo mediante el lenguaje pueden ser explicados, esto nos vuelve mucho más críticos con nuestros propios dibujos, de los cuales esperamos un alto grado de realismo que corresponda a los conceptos de lenguaje de los objetos que tratamos de dibujar. Ante la frustración, mucha gente renuncia a dibujar por considerarse incompetente y ser una labor que requiere mucha práctica y constancia, sin entender que sólo se necesita un poco de esfuerzo. La autora nos demuestra con una serie de ejercicios, que ambos hemisferios pueden realizar las mejores funciones para las que cada uno está especializado sin que tengan que entrar en conflicto. Aquí, la lección es entender que en el dibujo no sólo interviene el espacio que forma al objeto que se copia de la realidad para dibujarlo, sino también el espacio vacío que lo rodea o que lo atraviesa. Al considerar estos espacios vacíos o negativos que no pueden ser nombrados, el lado derecho vuelve a entrar en acción, consolidando con estos ejercicios la facultad de dibujar, enseñándonos cómo percibir esta diferencia para activarla a voluntad. Como la autora establece, al ir dando actividades en el ámbito del dibujo que son difíciles o imposibles de realizar por el lado izquierdo, éste mismo termina por entender que es preferible que esas tareas incómodas para él, las haga el otro hemisferio.

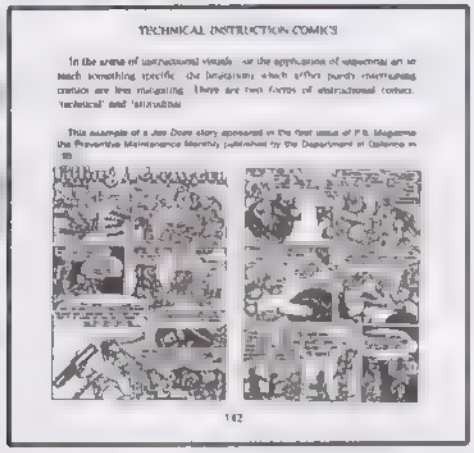
Una vez que nos queda claro el modo de pasar de un hemisferio a otro, se replantea cómo realizar un dibujo con perspectiva, hacer que todo encaje al dibujar, es decir, la importancia de la proporción, logrando que dibujar rostros para retratos sea fácil. Finalmente nos ubica para que, con todas estas herramientas, logremos dibujos que representen la tercera dimensión. El libro cierra con un capítulo que nos enseña a aplicar todas estas técnicas y ejercicios para realizar nuestras propias creaciones visualizando con el lado derecho de la mente.

Definitivamente es un libro inspirador, por el gran amor y la profunda pasión de la autora por enseñar y dar a entender el proceso del dibujo, así como su espíritu incansable por demostrarnos una y las veces que sean necesarias que *<<todo aquel que puede escribir, puede aprender a dibujar como un artista de verdad, tomando el camino del lado derecho del cerebro>>*.

COMICS Y
EL ARTE SECUENCIAL

Por Rogelio López Castro

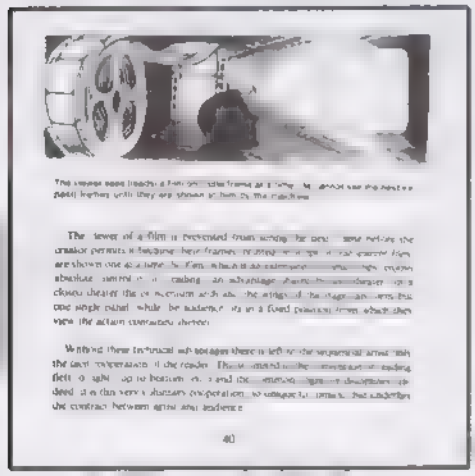



TECHNICAL INSTRUCTION COMICS

In the arena of instructional visuals – or the application of sequential art to teach something specific – the literature which offers purely entertaining comics are less instigating. There are two forms of instructional comics: 'technical' and 'situational'.

This example of a Joe Dope story appeared in the first issue of P.S. Magazine, the Preventive Maintenance Monthly, published by the Department of Defense in [illegible]

142



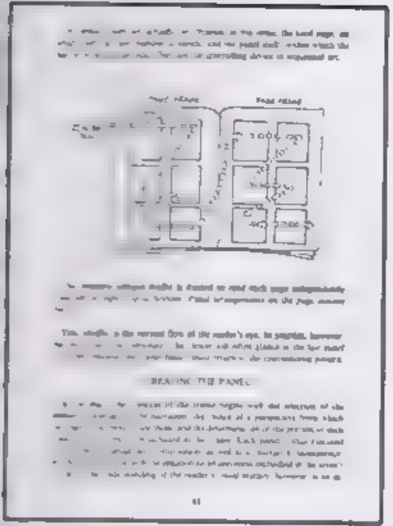
Cuando comencé a dibujar mis propias historietas hace ya algunos años, lo hacía de la única manera que sabía e intuía para realizarlas, tomaba un ejemplar de mi colección de "El Asombroso Hombre Araña" editada por Novedades, que presentaba algún trabajo de Tood McFarlane y, envuelto en mi bendita ignorancia, me ponía a contar los paneles que conformaban cada página: 1 panel alargado, 3 cortos, 1 viñeta en una; 5 paneles verticales y 1 horizontal en otra… y así, contando y recontando los paneles, su arreglo y su contenido, era como me iba dando una idea de cómo quería yo que se vieran las páginas de mi historieta. Cualquiera diría que es una manera muy natural de aprender a narrar gráficamente –y lo es–, pero se intuye que hay algo más que cuadritos en una página, algo oculto entre todas esas viñetas, globos y dibujos. Yo sólo conté los paneles.

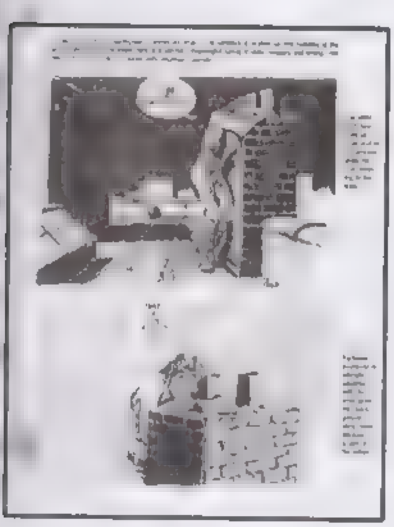
Will Eisner llegó más allá, mucho, mucho más allá. Tras años de practicar su oficio dibujando miles de páginas en las que contó las historias de su personaje "The Spirit", con las que instruyó especialistas para el ejército estadounidense en la revista militar P. S. Magazine, páginas que usó para innovar el mercado editorial al crear la primer Novela Gráfica; finalmente consiguió diseccionar las diversas partes que las conformaban, estructurándolas y dándoles un propósito, un lugar y una función dentro de la narrativa gráfica. Había organizado el lenguaje del cómic. "Comics & Sequential Art" es el resultado de este estudio concienzudo sobre el cómic, medio al que no se le había realizado ningún trabajo académico serio hasta la aparición de este libro por primera vez en 1985. Siendo la obra fundamental para entender el cómo de la realización de una historieta a través del conocimiento de sus distintas partes y su arreglo secuencial, sabía que debía hacerme de ésta y, cuando la tuve en mis manos, descubrí que había muchas más cosas involucradas de las que yo me imaginaba, tantas, que este libro se ha convertido con el paso del tiempo en texto obligado para el estudiante tanto de cine como de comunicaciones en algunas universidades de los Estados Unidos.

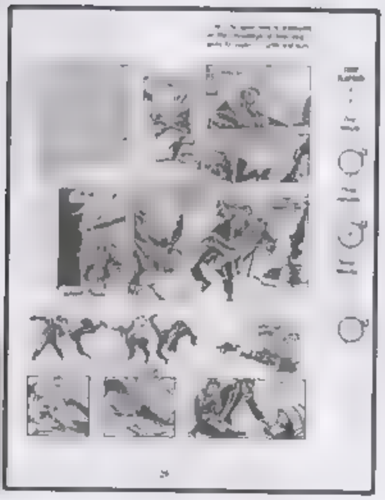
Estando organizado en capítulos dedicados a cada uno de los elementos que componen la historieta –para mi sorpresa el panel era, y es, el capítulo 4– y contando con ejemplos prácticos en los que se apoya la teoría –trabajos publicados por Eisnert a lo largo de su carrera en donde la aplicación del elemento tratado es evidente–, sin olvidar la pedagogía inmaculada que contiene, es como uno va descubnendo estos componentes, su uso y su significado, tanto para el autor como para el lector, y sobre todo, el porqué de su importancia dentro y para el cómic.

Ésta última frase, todo hay que decirlo, pareciera que no hace mucho eco en los autores de hoy, de hecho el libro entero no hace mucho eco en ellos… ¿por qué sucede esto cuando se tiene a la mano un manual tan completo y claro como lo es Comics & Sequential Art? Quizás la respuesta se encuentre en la errónea noción que hace del cómic el cine de los pobres.

Si bien ambos se engloban dentro del concepto del arte secuencial, ésa sería su única semejanza ya que usan formatos distintos para su difusión. El cómic es un medio impreso y, a diferencia del cine que es proyectado sobre una pantalla, no posee medios auxiliares







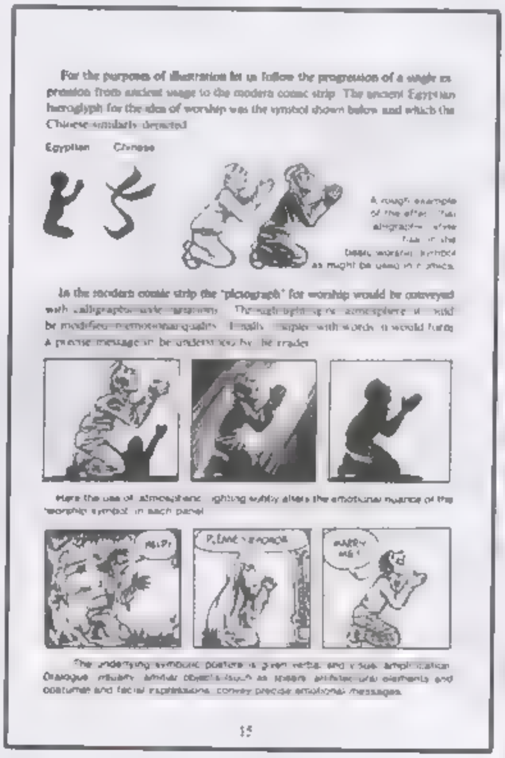
para completar la experiencia audiovisual de aquél. Además, al ser una obra impresa, el cómic queda a merced del potencial lector, quien puede hojearlo al derecho y al revés, darle un vistazo rápido o ver detenidamente sus páginas; cosa que no se puede hacer con un filme. Al entrar al cine uno queda a merced del rollo de película que transcurrirá, si nada fuera de lo normal ocurre, de principio a fin, durante un determinado tiempo sin que podamos echar un vistazo a lo que sucederá en la siguiente escena o retroceder para disfrutar de la escena anterior una vez más. ¿Y qué hay del DVD, se preguntará el amable lector? Si se quisiera se podría adelantar o retroceder a ciertas escenas de la película y, si así lo deseáramos, podemos pausar la reproducción y observar con detenimiento el contenido del fotograma de una película. Igual se tiene que esperar a que pase cierto tiempo hasta encontrar aquello que deseamos ver.

Hay quien dirá que tanto la historieta como el cine son medios visuales primordialmente y, que si comparamos una película muda con un cómic sin textos, son prácticamente iguales... y estará equivocado. En el cine transcurre un tiempo figurado dentro de la película, pero también transcurre un tiempo real, esa hora y media de nuestras vidas que dedicamos para ver la película es la misma hora y media que tarda en proyectarse o reproducirse segun sea el caso. El cine es un medio temporal a diferencia del cómic, que es un medio atemporal. Por esto la historieta no puede ser comparada con el cine, y mucho menos ser vista como una alternativa para realizar las películas que, por falta de medios, alguien no pueda filmar. El cómic es mucho, pero mucho más que eso. Cuando uno lee una historieta, uno lee las imágenes y los textos como un sólo elemento, toda la página se lee como si fuera un sólo panel, todo el cómic se aprecia como una secuencia con un principio y un final.

Comics & Sequential Art expone con suficiente claridad esta diferencia; a lo largo de sus páginas encontramos los tan importantes "por qué" de la historieta, por qué funcionan las secuencias, por qué funcionan los paneles, por qué funcionan las imágenes, etcétera... razones que validan al cómic como medio y por las cuales se le ha utilizado de tan distintas formas a lo largo de los cien años que tiene de existencia reconocida, siendo algunas puestas en entredicho y ensalzadas otras, ya sea por estudiosos del medio (Understanding Comics) o por sus detractores (Para leer al Pato Donald), que se abordan con la imparcialidad propia de aquél que conoce de lo que habla.

Como lector de historietas, como fan que soy, debo decir que la lectura de este libro me ha permitido hacerme de un criterio más amplio y ser capaz de reconocer entre un buen o un mal trabajo; como autor ha sido una valiosísima herramienta ante la duda, al hacer que mi trabajo sea lo más claro y comprensible posible. Después de todo, a quién no le gusta leer una buena historia, sin importar cuán ligera o profunda sea, o qué tan detallado o sencillo sea el dibujo, siempre y cuando podamos disfrutar de ella.

Ésta es la razón de la trascendencia de éste libro. La revisión del cómic como medio único e individual, capaz de transmitir cualquier mensaje dependiendo únicamente de la habilidad de él o los autores para hacerlo. Y qué mejor manera de conseguirlo que leyendo Comics & Sequential Art.


For the purposes of illustration let us follow the progression of a single expression from ancient usage to the modern comic strip. The ancient Egyptian hieroglyph for the idea of worship was the symbol shown below and which the Chinese similarly depicted.

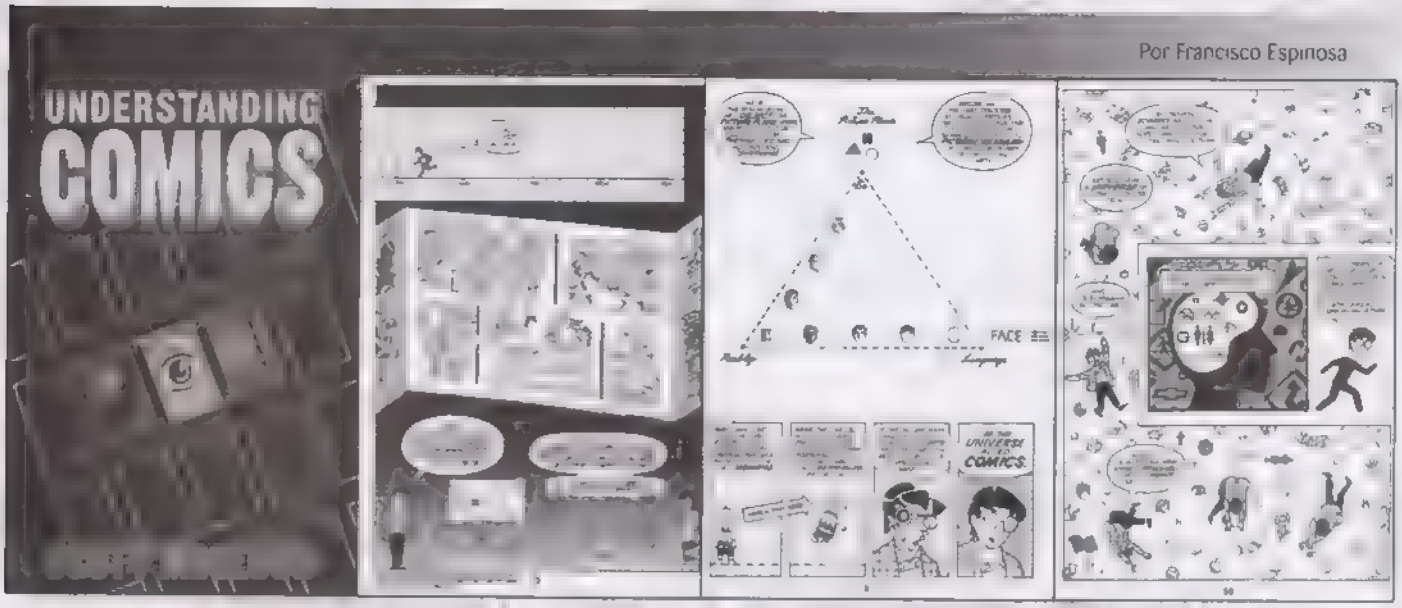
Egyptian Chinese

In the modern comic strip the "pictograph" for worship would be conveyed [illegible]

15

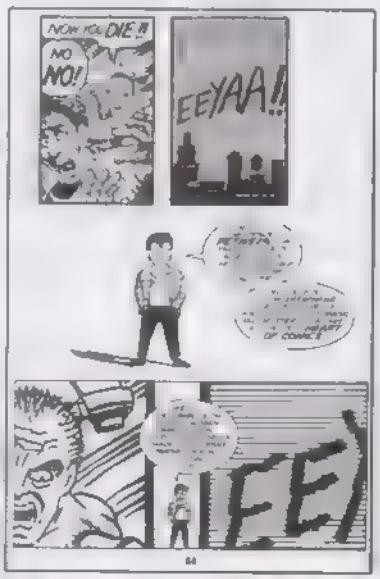
PARA ENTENDER LOS CÓMICS

Por Francisco Espinosa



Hace algunos años, un par de decadas pa' ser exacto, ante la populandad que las historietas tenían en México, un grupo de supuestos intelectuales y gente dízque preocupada por la educación, se dieron a la tarea de desprestigiarlos en los medios masivos de comunicación tachándolos como lectura mediocre, remedos de sub-literatura, pero sobre todo, como revistas para analfabetos disfuncionales, dando a entender que para leer un cómic no hacía falta saber leer. ¡Háganme el favor! 'Ora, que sí, las historietas publicadas en nuestro país nunca han sido de irreprochable calidad, eso es cierto, pero de ahí a tachar a todo un medio y un lenguaje desarrollado durante décadas como basura, hay una enorme diferencia.

Y es que lo que hace al cómic, como al cine, un medio de comunicación masivo e, incluso, un arte, ha sido la capacidad para desarrollar un lenguaje propio, con sus propias convenciones y necesidades. Una forma narrativa que logra transmitir ideas, desde lo abstracto hasta lo lineal o meramente documental, si se tiene el dominio suficiente sobre las necesidades que este medio requiere para transmitir de manera coherente sus mensajes. Y sobre esto habla Understanding Comics (tradúzcase como "Entendiendo los cómics"), de Scott McCloud, un libro revelador ,y de lectura agradable –incluso escrito y desarrollado en el mismo lenguaje que trata de examinar; COMO UN CÓMIC– que revela uno a uno los prejuicios, el manejo, la historia y, sobre todo, la manera correcta de entender las oportunidades narrativas del arte secuencial impreso. McCloud, a través de una exhaustiva investigación y análisis, abre los secretos que deben entender todos aquellos interesados, no sólo en realizarlos sino conocerlos o leerlos, en los cómics como medio.



El libro abre con un interesante examen sobre los prejuicios que existen sobre los cómics, para pasar a un examen riguroso de sus características y bagaje histórico, llegando a mostrar sus raíces dentro de los códices mesoamericanos y la escritura egipcia. Trata, de manera entretenida, ubicar a los cómics no como géneros o creadores –para desilusión de los aficionados más aferrados– sino como un medio amplio y variado, en el que se encuentran todo tipo de formas narrativas. Después pasa a la explicación del lenguaje y de las reglas que hacen del cómic un medio único en su tipo, al ser una representación abstracta de la realidad, en la que no sólo se simulan, a través de los dibujos, las imágenes que nosotros traducimos en cosas tangibles, sino en la que se llega al máximo absurdo de recrear el sonido –cuando obviamente no existe– e incluso el tiempo. Nos muestra, a través de sencillos ejemplos, como nuestra mente funciona y traduce imágenes abstractas en referentes tangibles y cómo el cómic usa esta característica de nuestra psique para trasladarnos a otras realidades.

La manera en la que McCloud nos aclara todos los mecanismos del cómic, al que estamos tan acostumbrados que ni siquiera hemos llegado a cuestionar, nos abre los ojos a una forma clara y precisa, no sólo del funcionamiento del medio en sí, sino de nuestra propia mente.

A lo largo de 5 capítulos, cada uno tan revelador como el anterior, se dedica a disertar sobre cada uno de los componentes que hacen del cómic un lenguaje y explicar sus mecánicas; el funcionamiento de la representación y la forma en que nuestra psique se encarga de transformar un abstracto en algo conocido, el funcionamiento de las sangrías (como se le conoce al espacio en blanco que existe entre los cuadros de un cómic), la construcción de la realidad por parte del lector, el transcurrir del tiempo a través del tamaño de los paneles y la secuenciación de los eventos, los distintos tipos de estilos y trazos, y las sensaciones que nos crean, entre muchas otras cosas.

Una ves que se ha analizado el medio de forma exhaustiva, McCloud pasa a rebatir las voces que tachan al cómic de medio insulso y poco importante. De forma clara expone cómo debe ser juzgado un medio, planteando quizá la base más sólida para la crítica, no sólo del cómic sino del arte en general, que se ha dado en mucho tiempo, éstos son:

"Los Seis Pasos":

1.- Idea o Propósito. El contenido del trabajo, las metas con las que se hace o las ideas que llevan a un creador a hacer determinado trabajo. Si éstas se tienen claras, es más fácil analizar el éxito del trabajo expuesto si alcanza este propósito inicial.

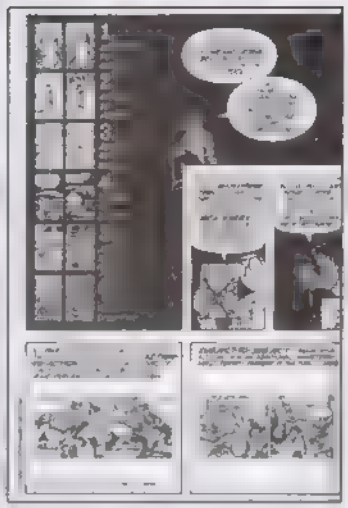
2.- Forma. La forma o el medio a través del cual el artista ha decidido llevar su idea al mundo.

3.- Idioma. Las influencias en las que el artista trata de basar su obra, el género al que pertenece, el estilo a usarse. No importa si se prefiere romper con todo lo conocido y tratar de crear algo nuevo, siempre habrá un referente y hay que estar claro en ello.

4.- Estructura. Hacer algo con todo lo anterior, tomar las decisiones que lleven nuestra obra a donde debe ir, decidir qué se corta, qué hace falta, el desarrollo de la idea.

5.- Oficio. El conocimiento necesario para que todo lo anterior tenga un resultado real y tangible, pero sobre todo, con el que se demuestre que sabemos lo que hacemos; habilidades, práctica, conocimientos, inventiva, recursos, etc.

6.- Superficie. Los valores de producción, los últimos retoques que hacen que todo el trabajo anterior pase desapercibido al ojo inexperto. Es por ésta última etapa por la que el cómic es tan poco valorado entre la gente, pues su superficie siempre parecerá superficial y poco compleja, cuando realmente es todo aquello que nos propongamos que sea.



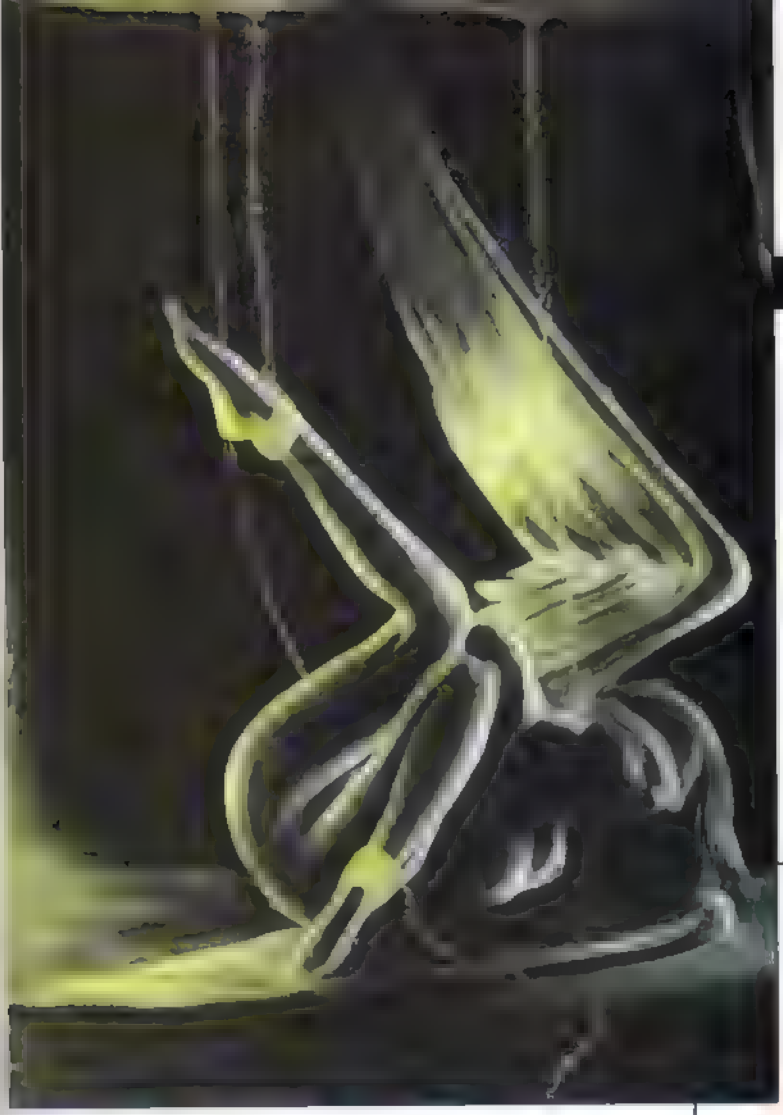
Este libro, incluso, tiene una sección a color en la que McCloud habla sobre el uso del mismo y las razones por las que ha sido usado en la historia del cómic, para después a hablar de los distintos estilos y formas que existen de cómic de acuerdo al lugar de origen; así muestra las diferencias narrativas que existen entre el cómic estadounidense, el japonés y el europeo, cómo usan sus herramientas y cómo cambia esto el producto final.

Understanding Comics es libro de texto obligado para estudiantes de cine y comunicaciones en Estados Unidos, lo que lo convierte en libro de cabecera para todos los creadores de historietas. Desde los libros de Will Eisner no había existido un análisis tan completo y experto del medio, pero mientras Eisner enfocó claramente su trabajo al punto de vista del creador, McCloud busca explorar un medio con un libro de lectura interesante y divertido para todo aquel que esté interesado en el medio. Lamentablemente su edición en español no es muy fácil de localizar por estas tierras, mientras su edición en inglés puede encontrarse en cualquier tienda de cómics, junto con su continuación Reinventing Comics (Reinventando los cómics), en el que McCloud trata de explorar las posibilidades a futuro del medio con los nuevos adelantos y la existencia de la computadora personal. No tan importante como el libro que nos ocupa, pero definitivamente interesante y que en otro momento reseñaremos. Por ahora, mi consejo es que aprendan inglés o bombardeen la casa editorial de su preferencia para que saiga una edición de ese maravilloso libro en México. A ver si así nos dejan de llamar analfabetas funcionales de una buena vez.

categoría

"LIBRE"

Ontrobr do Promojos

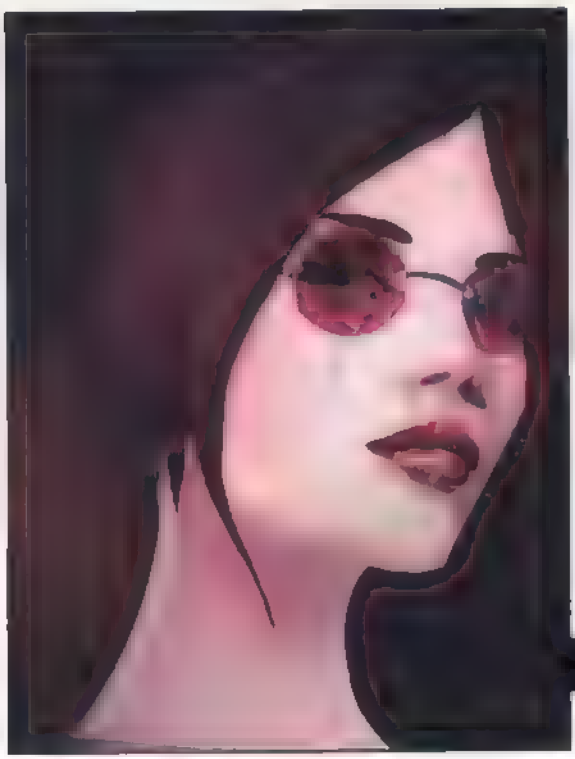


1

Oscar Alberto Ramírez Krammer.
México D.F.

Abraham Zamora Romero.
Veracruz.

2



3

Mauricio Gnzález Garay.
México D.F.

PLUMONES PROFESIONALES

Por Javier Sauno

La Chica Prehispánica

¡Hola nuevamente, amigos de DuturAnet! Esta vez usaremos plumones profesionales para trabajar una ilustración. Su empleo es muy extendido en el mundo de las artes y el diseño, ya que combinan la frescura de la acuarela con la facilidad de manejo de los lápices de colores.

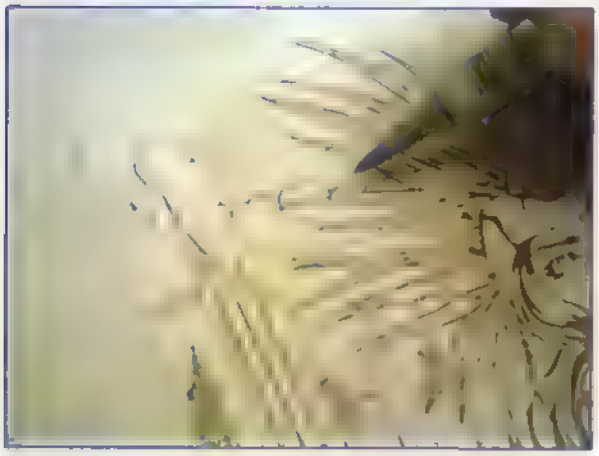
En el mundo del arte y la ilustración podemos encontrar su mayor uso entre los japoneses, como el maestro Masamune Shirow, y en otros países como Estados Unidos, para el diseño de grandes producciones cinematográficas como Star Wars. Aún en el cómic, a pesar de colorearse digitalmente, para ciertas series o números especiales se realiza primero un estudio de color sobre copias de las paginas en los que se emplean plumones.

En esta ocasión nuestra ilustración fue realizada por el buen amigo Arturo Anaya. En la imagen vemos a una chica que, vestida con un atuendo prehispánico, mira sorprendida a la lejanía acompañada de su perrito. La ambientación es claramente mexicana y es una ciudad moderna.

Entremos en materia. Los plumones, por su frescura de trazo y su velocidad como técnica semi seca, son muy populares para el diseño y la presentación de personajes, en donde, por lo general no se ponen fondos o se esbozan con el mismo plumón de manera sugerida. Podemos encontrar paquetes de plumones de 12, 24, 36, y hasta 64 colores diferentes, que pueden estar formados por los colores más comunes o por gamas de uno o dos colores. Los hay de una punta o de dos, donde una punta es tipo marcador y la otra punta tipo pincel. Estos plumones dobles son los que más nos convienen, pues con ellos podemos lograr toda clase de efectos.

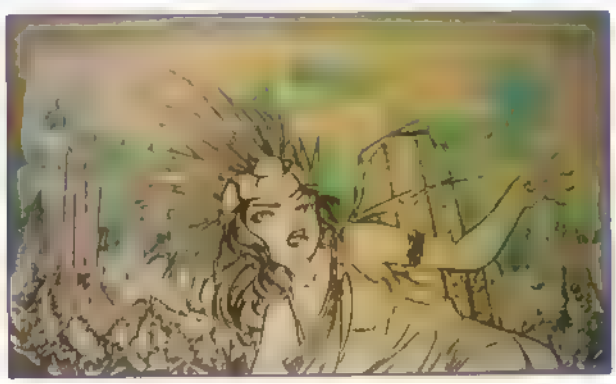
En la ilustración que nos ocupa tenemos la gran ventaja de contar con fondos y elementos que crean toda una ambientación acorde al personaje y que fortalecen el mensaje de la imagen, por ello, a medida que avance la clase, hablaremos de los diferentes planos de la imagen y la manera que se usa el color para sacarles mayor provecho y que el dibujo luzca plenamente.

Cuando no es nuestro el original o usamos estilógrafos desechables, lo conveniente es sacar fotocopias en opalina, así no existe ningún riesgo de tinta corrida con los plumones. También hay que sacar un par de fotocopias normales, para hacer el estudio de la dirección de la luz o guía de color, y así estar seguros que la luz que pondremos es congruente en toda la imagen, además de que durante este proceso nos familiarizamos con el dibujo. La otra copia nos servirá para hacer pruebas con los plumones y así tener claro que tono o color vamos a usar para cada parte antes de hacerlo sobre la imagen definitiva.

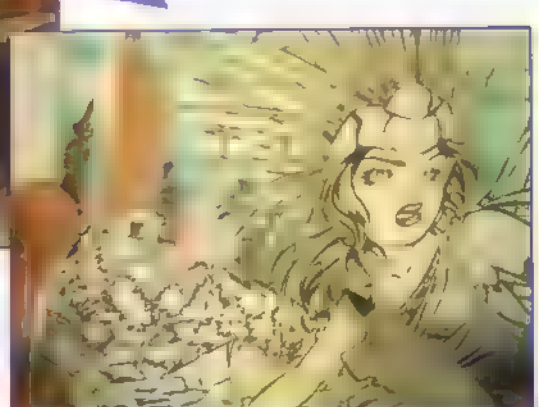


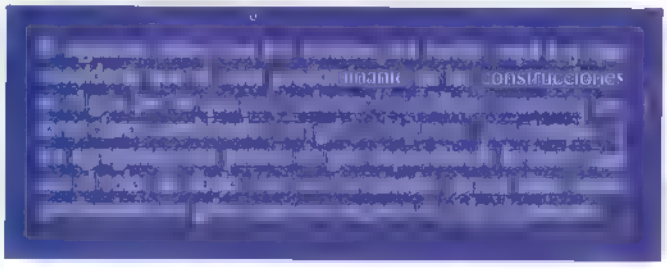
Comenzaremos con nuestro plano más lejano, que son las nubes del cielo, que nos da la oportunidad, de acuerdo al tipo de tono azul que usemos, de establecer la hora del día, lo importante es comenzar por un azul muy claro, pues este primer tono servirá para identificarlas.

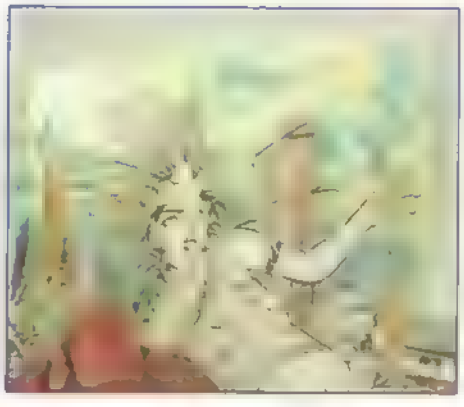
Usamos la punta tipo marcador para establecer todas las zonas que llevan color y después con la punta de pincel del mismo color damos suaves trazos procurando levantar la puntal al final de cada movimiento para generar un leve difuminado; después ponemos un tono más oscuro con el que lograremos darle la sensación de pesadez que es tan vistosa en las nubes; si se produce corte entre un color y otro, la forma de difuminar esta transición es, tras haber usado el color oscuro, sobre el borde del mismo metemos el plumón claro hasta difuminarlo.



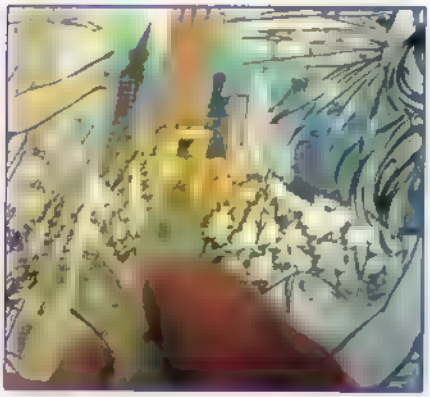
ponemos la luz con

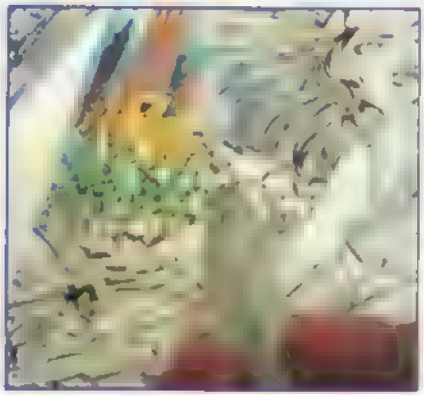


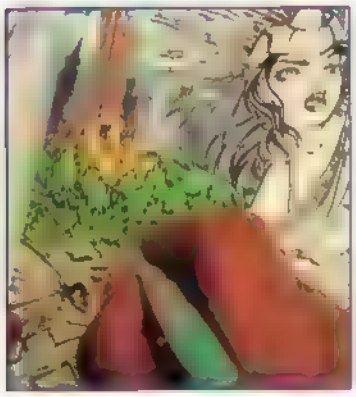


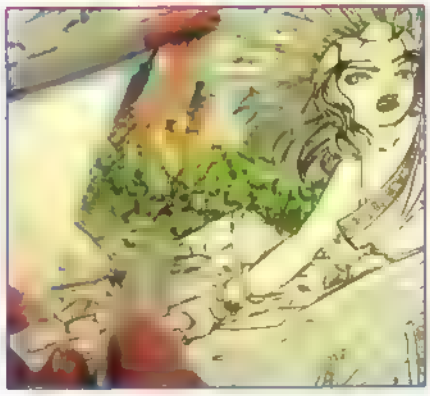


Nuestro siguiente plano a trabajar está formado por la pirámide y el bosquecillo. Comenzamos por la pirámide; usamos un amarillo claro para colorearla toda, después con tonos más fuertes resaltamos las rocas y los escalones, para el lado opuesto al Sol metemos un naranja suave que nos dará la sensación de sombra y metemos unas pasadas más para las partes tales como la zona del muro donde termina la comisa y las rocas de ese lado.

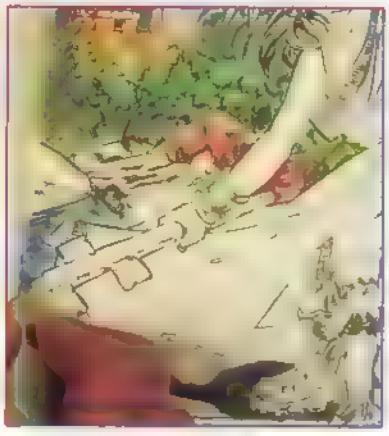


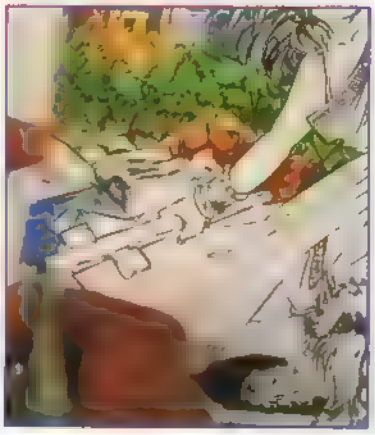


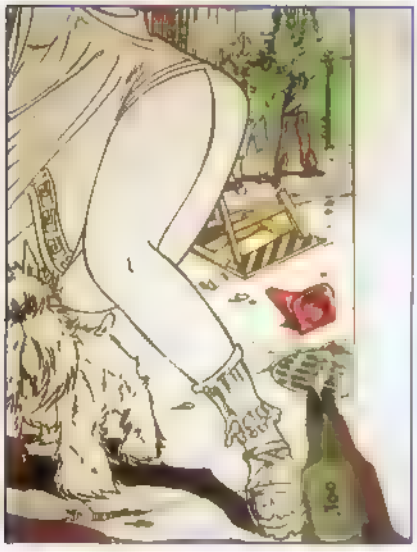




Después seguimos con el follaje de los árboles; un tono claro de verde de modo general, un segundo tono de verde más fuerte hacia donde se marca la sombra e incluso un tercero que podemos lograr con el mismo plumón usándolo repetidas veces en los mismos lugares que corresponden a las partes oscuras y así logramos el volumen del bosque. Con café marcamos el color dominante de los troncos y las sombras. Tengamos en cuenta que del lado derecho de la figura también hay bosque, por lo que hay que darle un tratamiento similar.

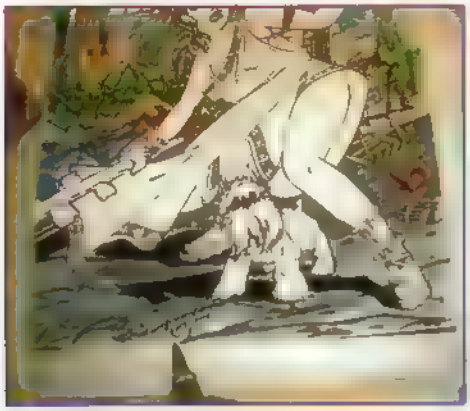




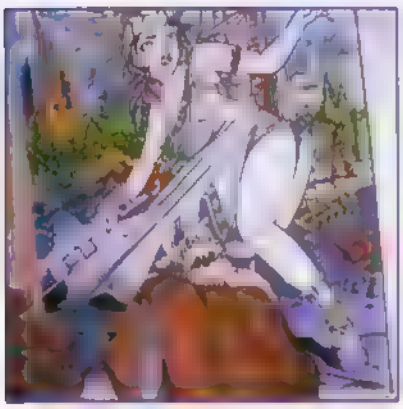


Pasamos a los elementos que hay en la calle. El procedimiento es semejante; con la valla usamos un tono de café para dar la sombra del amanllo, que sólo es visible en los filos del lado izquierdo. El cono es sobre naranjas y también damos la sombra con café. La coladera es con grises muy claros y algunas pasadas de un tono más oscuro para los huecos y ciertas marcas de uso. Para los dos chicos del lado derecho usamos colores convencionales, es decir, los tonos pueden ser fuertes y en relación a los colores de la ropa de moda, al igual que su piel.

Para el asfalto usamos todos los tonos de grises; primero los claros como si fuera acuarela, pues estos primeros tonos nos darán los brillos de la calle, después los tonos oscuros, que nos dan la sensación de solidez del asfalto. Para lograr el difuminado en las transiciones pasamos varias veces el tono anterior más cercano al gris más fuerte. Bien, hemos terminado todo el fondo y ahora nos ocupamos de la chica, sus accesorios y el perrito.

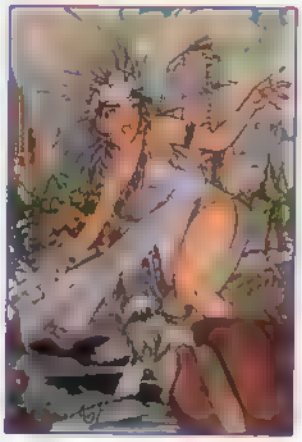


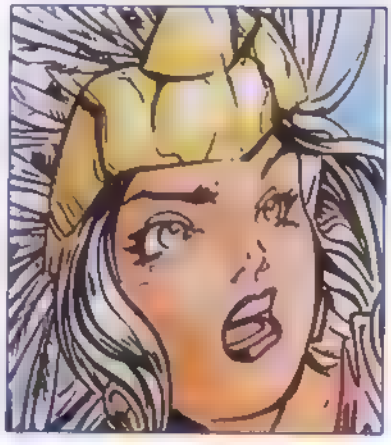
Para colorear a la chica comenzamos por el área mayor que es el vestido; emplearemos únicamente dos tonos de gris y pasaremos varias veces el tono más claro para fusionar ambos marcadores. Donde van las grecas en rosa mexicano, primero las coloreamos con el gris siguiendo el volumen de toda la prenda y después al agregar el rosa éste tendrá el volumen dado por el gris.

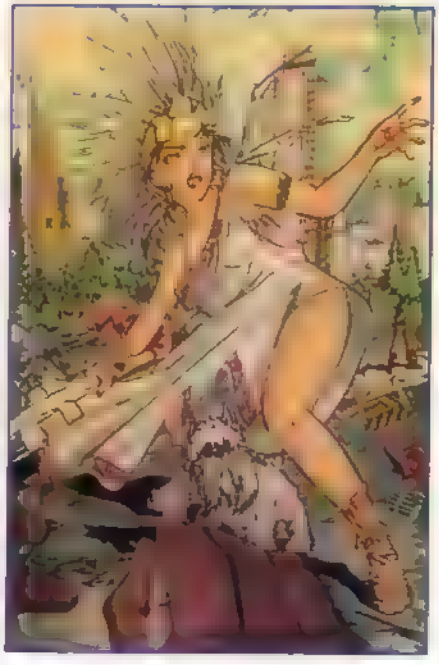


La Chica Prehispánica

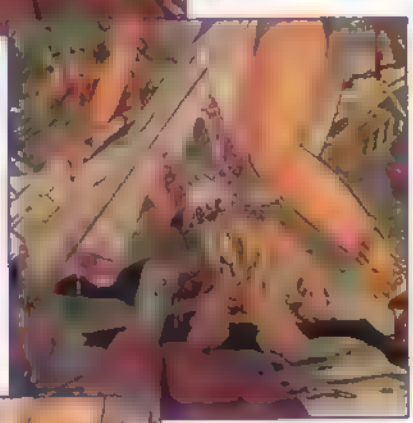
Para la piel comenzamos por la pierna y con el tono más claro, sin que sea pálido, pues ella debe verse con un tono de piel intenso, dando la impresión que es morena clara. Para los ojos usamos un verde esmeralda, logrando el volumen con varias pasadas, y en cuanto a la boca un rosa intenso o un rojo medio bastarán para definirla. La lengua es el mismo rosa de la piel más un gris medio, y los dientes son un café grisáceo.

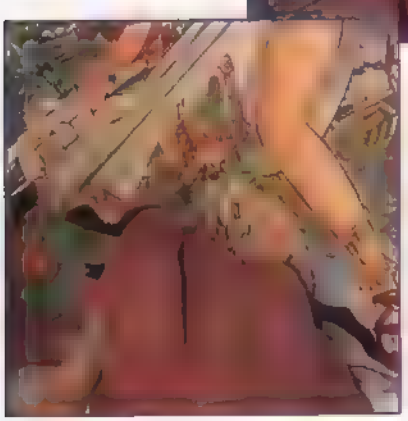






El penacho va coloreado de verdes claros y de tonos esmeralda. Aquí hay que tener especial cuidado con las nubes y los edificios, por lo que usamos exclusivamente la punta de pincel y siendo muy cuidadosos con las pasadas para lograr un cierto volumen.





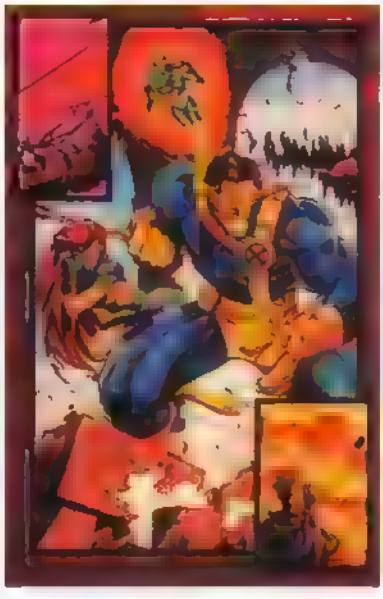
Es tiempo de colorear al perrito: primero con tono gris claro para los bigotes y las partes donde le pega la luz. Con la punta de pincel damos pinceladas largas y salpicadas para que simulen la textura de su pelo, después con rosa o tonos salmón damos la luz de su pelaje y terminamos dando pinceladas cafés cada vez más oscuras hasta completar su pelo.

Sólo nos falta el arma, que colorearemos en verdes para dar la idea de ser prehispánica, pero dando la sensación que es de madera en su mayoría y no de piedra. El tratamiento es dar primero colores muy claros en todo el objeto y luego con tonos oscuros dar la sombra generando de este modo el volumen.

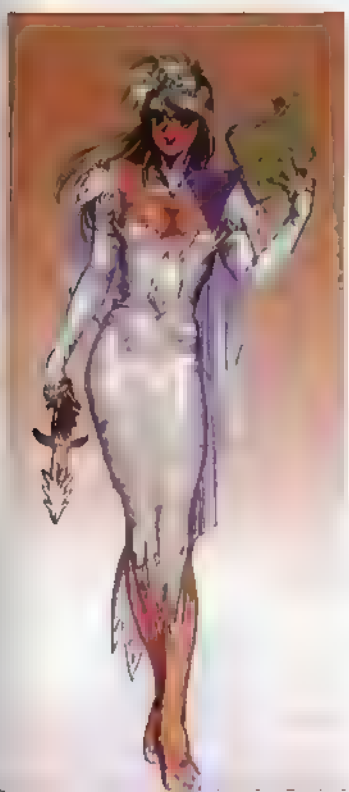
Hemos terminado la ilustración. La técnica de plumones le confiere gran frescura y dinamismo, pues sus colores son luminosos e intensos, destacando claramente la figura de la chica y al mismo tiempo definiendo nítidamente cada elemento que forma la imagen.

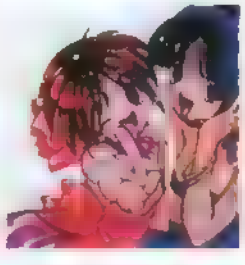
Bueno, espero que esta clase les despierte el deseo por probar los plumones profesionales en sus imágenes, ya sea como trabajos finales o a modo de estudios rápidos de color.

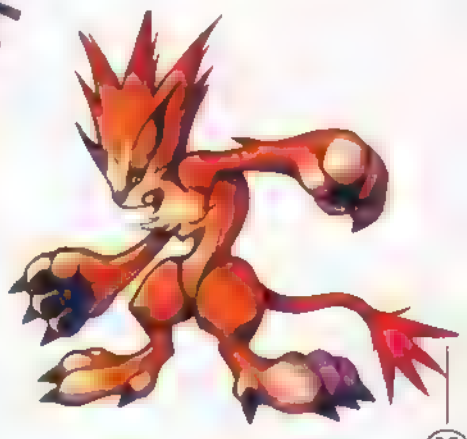
PLUMONES PROFESIONALES

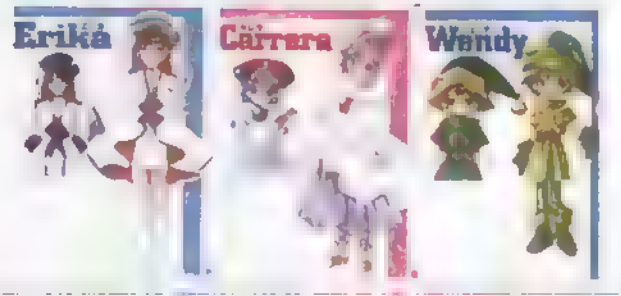


Tengamos siempre presente que es la planeación y el entusiasmo lo que nos lleva a los mejores resultados; como muestra les presentamos la siguiente galería de grandes profesionales y maestros del medio que usan plumones para sus trabajos. ¡Que la disfruten!









PERROS DE RESERVA

Por ¡Error! Marcador no definido

E

Acerca de estos personajes podemos encontrar metáforas interesantes entre las personalidades de cada uno de ellos y el color con el que son nombrados:

Mr. White (blanco); tiene una personalidad basada en la experiencia, es en sí el color con más sabiduría, es el que lo tiene todo; como el blanco es el de mayor sensibilidad a la luz, es el que tiene el poder absoluto, así este personaje es dominante para mantener el orden.

Mr. Pink (rosa); es un color definitivamente no muy rudo, mas bien delicado, pero es el que tiene el punto medio, la visón de lo que es y lo que podría ser.

Mr. Orange (naranja); es un color intenso e impulsivo, tiene una personalidad mas apasionada, pero también es el color que no es ni rojo ni amarillo, es el que tiene una doble vida.

Mr. Blonde (rubio); éste es un color peculiar pues podría representársele como el color amarillo, aunque está de alguna manera alterado, no es un color original, su personalidad tiene ciertas deformaciones, pues el amarillo al acercarse a la gama del negro en algunas ocasiones es representativo de los bajos instintos y de alteraciones mentales, se va a los extremos y es el detonante por excelencia de la película.

También encontramos un par de colores, con pasividad dentro de la historia, así tenemos al melancólico **Mr. Blue (azul)**, que durante la historia siempre presenta una incertidumbre y una apacibilidad expresiva.
Y por ultimo **Mr. Brown (café)**; mezcla de colores cálidos apaciguados con un poco de negro, este color resulta tener una personalidad bastante oblicua, es tan insignificante que él mismo, quien por cierto es interpretado por Tarantino, se rebaja al decir que Mr. Brown es muy cercano a decir "Mr. Shit".

A todo esto Tarantino contrasta las secuencias en donde se ven los tiempos de calma, donde la historia surge, de una manera distinta, la imagen se puede apreciar en muchas tonalidades de colores y con encuadres de medium-shot, mostrando así el cambio de ritmo visual según la situación que viven los protagonistas.

Así al combinar a los personajes representados por colores, que arman esta historia, obtenemos el color negro, signo del mal y del error, de la confusión y la traición, pero sobre todo por excelencia el signo icónico de la muerte.

Una de las características fundamentales en los filmes de Tarantino es la ruptura de la línea del tiempo, haciendo que el ritmo de tensión sea muy dinámico; el público sufre la catarsis al mismo tiempo que conoce uno a uno a los personajes a intervalos regulares.

Entre cada flashback vemos como los colores van tomando forma, hasta convertirse en seres complejos con características tan opuestas unos de otros que crean una vorágine de emociones despertando a nuestro cuerpo con mucha adrenalina.

Y por supuesto, siendo una película de Tarantino, es obvio que dentro de la historia no podía faltar el color puro de la violencia, el rojo, presente a lo largo del film con la sangre derramada de los protagonistas, así tenemos en pantalla la acción, la pasión, la fuerza, la disputa, la desconfianza, la destrucción, el impulso y, por supuesto, la crueldad y la rabia.

En esta cinta existe un dilema, el de confiar o no confiar, esto se manifiesta al protegerse con sobrenombres de color, así, estos desconocidos profesionales se vuelven íntimos, pero sin conocerse realmente; este dilema de la confianza, al depositar la confianza en la persona errada, termina guiando a este grupo de delincuentes a un inesperado fin, en donde el botín termina en manos del color aparentemente más delicado.

Ellos actúan con sus instintos a flor de piel, como auténticos perros de reserva; haciendo de esta cinta una con muchos tiros, mucha sangre, análisis culturales, montones de malas palabras y sobre todo un tinte de humor negro necesario para que la disfrutes un buen fin de semana.

El Asesino (The Killer)

喋血雙雄

Por Francisco Espinosa

Veamos dos preguntas abiertas y que no necesariamente nos van a llevar a una respuesta: ¿puede existir belleza en la violencia?, y, ¿hay honor entre ladrones y asesinos? Ambas preguntas ya fueron exploradas con anterioridad por diversos directores con muy diversos resultados, siendo los mejores ejemplos los de Francis Ford Coppola (con su "Apocalipsis Ahora" para la primera) y Martin Scorsese (con "Buenos Muchachos" para la segunda). Pero eso es, claro está, sin contar el maravilloso cine hecho en Hong Kong.

Dado a los despliegues de violencia y las grandes épicas normales del cine, en particular de artes marciales, Hong Kong ha dotado de grandes películas al mundo, siendo otro subgénero arraigado por esas tierras el policiaco o de maliosos. En este rubro, THE KILLER (tradúzcase "El Asesino"), es una joya por miles de razones; acción delirante, personajes entrañables, edición perfecta, una dirección de arte que quita el aliento... y un director que puso su corazón y alma en esta película.

Situada en Hong Kong, The Killer nos cuenta la historia de un asesino profesional, sin contrato fijo con ninguno de los sindicatos que controlan la ciudad y, por lo tanto, se mantiene libre de ataduras de honor o sentimentales. Un viejo amigo suyo, otro asesino retirado a causa de una herida en la mano, que sí trabaja con uno de los grupos de poder, le entrega una serie de trabajos que Jeffrey, que así se llama el protagonista –interpretado por Chow Yun Fat, mucho antes del Tigre y El Dragón–, realiza sin particular interés. Es, ante todo, un profesional. En uno de estos trabajos, en un plano bar, el tiroteo se complica y, aunque logra terminar su trabajo, Jeffrey debe proteger a una chica que canta en este bar y que, por accidente, deja prácticamente ciega al activar su arma frente a su rostro, ocasionándole una severa quemadura de retina por la explosión de su arma.

Esto le crea una fuerte culpa y se toma la tarea de cuidarla y protegerla. Tras un incidente en que la chica iba a ser violada y él la rescata, se entabla una relación entre los dos. En paralelo, pero del otro lado de la ley, se nos cuenta la historia de un policía rebelde, celoso de su deber, pero no así de las reglas y sus superiores, que es asignado para proteger a un empresario que, al mismo tiempo, es por todos conocido por ser la cabeza de un sindicato criminal.

No muy de acuerdo con esto, el oficial toma su misión, misión que resulta ser el nuevo trabajo de nuestro protagonista. En un evento tradicional de los pescadores de Hong Kong, Jeffrey asesina a este sujeto, colocándolo en una persecución marítima con la policía. Al creerse a salvo en una isla, Jeffrey descubre que ha sido traicionado y los mismos que lo han contratado para matar al jefe de su sindicato ahora quieren liquidarlo para no dejar testigo alguno. Así, nuestro asesino se convierte en el objetivo de un grupo fuertemente armado de criminales y en la última obsesión de un policía que no sabe renunciar... y al mismo tiempo, cuidar y proteger a la mujer que ama.

Las escenas de acción se suceden una tras otra, pero los personajes muestran una enorme humanidad que nos hacen relacionarnos con ellos. Por ejemplo: el oficial logra ubicar a Jeffrey y lo persigue durante algún tiempo, pero éste logra escapar, hasta que lo cree atrapado en una casa de campo, donde él está recluido con su novia. Cuando cree que al fin lo tiene, los criminales los rodean y se arma una secuencia de tiros entre dos personajes, una chica ciega y una pandilla con decenas de sujetos armados. La acción hace que estos dos hombres se relacionen profundamente y, aunque el policía sigue determinado en detenerlo una vez que todo acabe, la amistad sólo crecerá con el paso de la cinta. Si a esto añadimos que los doctores han dictaminado que la chica perderá la vista definitivamente si no tiene un transplante de retina pronto, razón por la cuál a Jeffrey le urge el dinero que no le quieren pagar, la trama se convierte en una interminable búsqueda por hacer lo correcto por todos los lados posibles.

Excelentemente escrita, muy bien actuada y con un final de una poesía, que merecería colocarla entre las mejores tragedias de la historia, The Killer es película obligada para aquellos que gusten del género de acción, y más para aquellos que crean que una película de plomazos no merece más que ser llamada "palomera". En cada uno de los personajes hay una enorme carga emotiva que los aleja del típico héroe de acción, poniéndolos en dilemas morales y personales que no estorban para el desarrollo de la trama ni de las secuencias de acción, por el contrario, enriquecen cada uno de los momentos cumbres, pues no está en juego sólo evadir balazos, sino toda una carga emocional que hacen más emocionantes estas escenas. Alguien alguna vez me describió esta película como "película de hombres", y estoy en total acuerdo. En toda la cinta hay una masculinidad palpitante, pero nunca desde el punto de vista machista, es más un enfrentamiento de valores de honor y entrega, desde la responsabilidad y el deseo de conquista y hacer lo correcto, aunque sea a punta de pistola. La relación entre los dos hombres –el asesino y el policía–, dos polos opuestos de la misma balanza, que se contraponen por las circunstancias y sus deberes, pero que encuentran en ellos una afinidad por el honor en que cada uno rige su vida, es quizá el mejor argumento para sostener la pasada teoría. Pero bueno, así son todas las películas de John Woo.

Hace algunos años, alrededor de 10, en Hollywood hubo un éxodo de cineastas de Hong Kong y John Woo era uno de ellos. Famoso entre ciertas elites gringas por películas como ésta y su predecesora, "Hard Boiled", contando con fans en la industria cinematográfica estadounidense de la talla de Robert Rodríguez (si ven esta película verán claramente de donde salió "El Mariachi" y "Desesperado") o Quentin Tarantino. Hablando del cuál era la anécdota que quería contarles; decía que hace como 10 años, en una reunión informal de productores de Hollywood, a la que estaba invitado el mencionado Tarantino, se mencionó el nombre de John Woo, a lo que uno de estos productores, mostrando su clara ignorancia, se refirió como "ese chinito que hace peliculitas de acción". Dicha frase causó la indignación de Tarantino quién, en respuesta, dijo "¡Claro! John Woo hace peliculitas de acción, de la misma manera en que Miguel Ángel sólo pintaba techos".

Director metódico y que visualiza sus escenas de acción como si fuesen ballet; coreografiadas al más mínimo detalle, John Woo no ha vuelto a ver las cimas creativas que alcanzó en su natal Hong Kong. Si sus únicos referentes de su cine son "Misión Imposible 2", "Contra Cara" o (ojalá y no) "El Pago", háganse un favor y busquen sus películas hechas en su país. Lamentablemente The Killer sólo puede conseguirse en DVD en Región 1, o sea importada de E.U.A., pero vale la pena. Hace varios años circularon por aquí, por compañías pequeñas, tanto ésta como Hard Boiled en video VHS, pero hace mucho que están descontinuadas, de modo que si las encuentran, atesórenlas.

Revisión de Portafolio

Por Arturo Anaya

¡Hola! Mi nombre es María del Rosario López Torres (MRLT), tengo 18 años de edad. Es la primera vez que veo su revista y al comprarla dije: voy a mandarles algunos dibujos para que me dijeran como colorearlos bien y me dijeran mis fallas. Son algunos de los personajes de mis historias escritas (no soy buena en dibujos), les pido por favor que me digan cómo dibujarlos. ¡Ah! Y otra cosa, no me salen las manos y no se me ocurren algunas poses para mis personajes (de dibujo claro), me podrían aconsejar algunas, porque lo mío es escribir historias de éste tipo, y para tener idea de quienes van a ser esos personajes, tiene uno que ilustrarlos primero. Quisiera saber también que tipos de lápices usar, borrador (que no manche y deje bien) y tipos de colores. Gracias.
Soy de Ameca Jalisco, Col. La Esperanza.

Paso 1

El principal problema aquí es el trazo, el dibujo no es para nada malo, sin embargo, se ve afectado por un trazo tembloroso y confuso. Por supuesto, debe empezarse por el 'layout' o trazado de esqueleto, ubicando el ángulo de inclinación del personaje con respecto del formato, el área de los elementos que acompañarán la composición también debe ser determinada desde aquí.

Paso 2

Entonces sí, se define el volumen de la anatomía del personaje, así como el de la ropa y accesorios que éste porte. El cabello y los elementos de fondo se pueden ir proyectando ya con mayor detalle.

Paso 3

La corrección es evidente en el trazo; se debe tener buena practica en el dominio del lápiz, del plumín, del pincel y de cualquier instrumento con el que se traza. ¿Cómo se logra esto? Pues practicando mucho, no hay de otra.

Las manos son una de las partes más importantes en el dibujo de un personaje de historieta de cualquier género (manga, cómic, novela gráfica, etc.), así como una de las más difíciles de representar bien; es bien sabido que las manos otorgan mayor expresión a la escena, es por ello que es un elemento importante que debemos cuidar siempre.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA SEP, CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26,
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
entre el Cinemex Real y la Alameda Central
5512-63-09 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en Av. Revolución (30-30) No. 17,
(entre Av. Juárez Norte y Nicolas Bravo),
San Crsitobal Centro
5770-98-94

NUEVO

PLANTEL SUR HUIPULCO
Te esperamos en
Av. México-Xochimilco No. 14, planta alta,
Col. San Lorenzo Huipulco, a media cuadra
de Calz. de Tlalpan
1315-01-91 y 5512-06-23

PLANTEL C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba, Desp. 3,
junto a Plaza Octagón, Centro Urbano de Cuautitlán Izcalli
5873-08-83

E-Mail:epd_centro@yahoo.com.mx

Por inauguración, los primeros 200 registros ¡NO PAGAN INSCRIPCIÓN!

INSCRÍBETE GRATIS EN NUESTRA PÁGINA, WWW.esprodibujo.com.mx

LA MOLE Et

Entretenimiento total

CONEXIÓN MANGA

PROMOCIÓN EXCLUSIVA PARA

2 X 1 *

Magic
Dibujo
Manga
Cómics
Doblaje
Karaoke
Juguetes
Modelismo
Pump it up
Disfrazados
Videojuegos
Conferencias
Mitos y Leyendas

VACACIONES DE VERANO 2005

Apoya el doblaje mexicano

todo un Clásico

EL PRIMERO Y ÚNICO
FESTIVAL DE COMICS DE MÉXICO

JULIO 15-16-17-18-19

EXPO REFORMA

AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ, ESTACIÓN METRO JUÁREZ
HORARIO DE 10:00 A 19:00 HORAS, ADMISIÓN $50.00 PESOS
ENTRADA GRATIS A NIÑOS Y CON DISFRAZ, 2X1 CON TARJETA PUNTO JOVEN
www.lamole.com.mx tel. 56986273

*BÚSCALA EN LOS NÚMEROS 111, 112 Y 113
VÁLIDO TODOS LOS DÍAS